# ZX Spectrum Files

## Número 5 (Enero 2006) - Segundo Año

**Publicación bimensual para usuarios de Sinclair y PC**



# PARA EMPEZAR

**CON** renovadas fuerzas, vuelvo un número más a informar de los últimos acontecimientos vividos dentro de nuestro entorno spectrumnero.

Algunas cosas a destacar, la publicación, hará unos cuantos meses atrás, de la conversión para nuestros Spectrum de la adaptación hecha anteriormente para los Amstrad CPC del juego de SEGA “Columns”. Hablamos al tanto de ello con uno de los responsables de la compañía Computer Emuzone Studios, Karnevi, sobre esta producción y otras cuestiones en las páginas siguientes.

Una novedad destacada que quiero compartir con todos vosotros es que a partir de ahora, la aparición de ZXSF será **bimensual**, a fin de que tengáis la revista un poco antes de lo habitual.

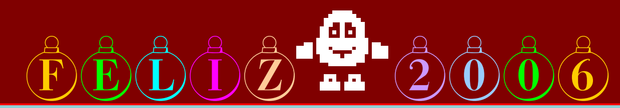
Dentro del apartado de “Comentarios” reseñar también el comentario a la par entre TBrazil y yo del referido “Columns”. Dos opiniones, para nada contrapuestas pero objetivamente distintas entre sí, valen mucho por el peso específico de esta cuidada producción. Por otro lado, me atrevo a hacer un análisis de dos grandes juegos, uno de ellos una superproducción en toda regla: “Prince Of Persia” y el otro es el “Beastie Feastie” de nuestro amigo Sergio Vaquer.

Con motivo de los lanzamientos de éste y otro juego de Beykersoft, “Deep Scan”, he elaborado un informe haciendo un somero análisis de las conversiones hechas en el tiempo de las máquinas arcade a nuestro ordenador, con mención a algunos de esos juegos que muy pocas veces hemos podido disfrutar en nuestro ordenador.

Disfrutar de este nuevo número y, como siempre, os pido: si tenéis algo que aportar a la revista y queréis mandarlo, hacedlo. Será una experiencia fabulosa para vosotros.

Hasta el próximo número, en marzo. Y como no podía ser de otra forma, **FELIZ AÑO NUEVO**.

RDISKY (5-1-2006)




## SUMARIO




Redacción, diseño portada y edición:
Ignacio Prini Garcia.

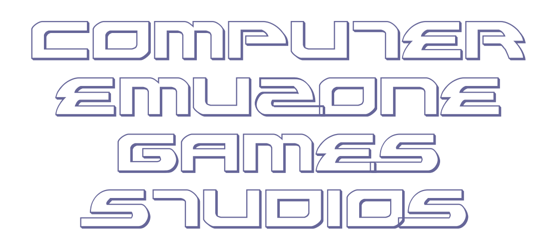
Colaboran:
Javier (Tony Brazil) Ortiz, Iván Sánchez



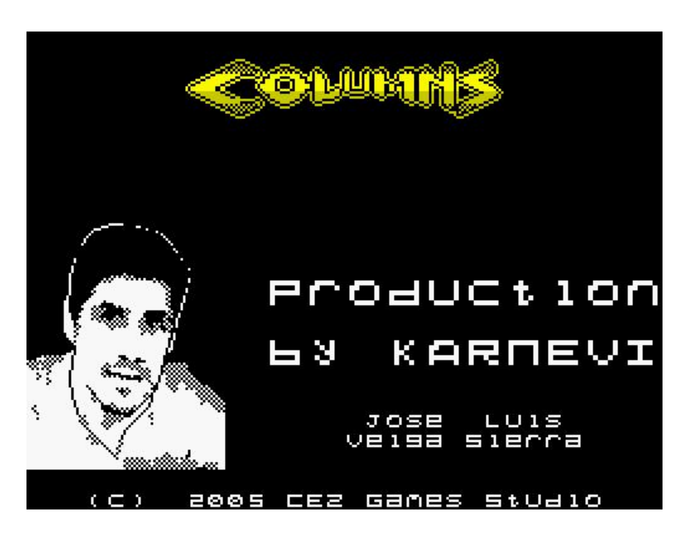
Agradecimientos a: Karnevi, Tony, Iván, Jose Manuel (Trastero) y Chema Matas.



Para cualquier consulta:
rdisky@NOSPAMhotmail.com




ES OTRO DE LOS GRUPOS DE PROGRAMACIÓN EN PLENA ACTIVIDAD EN LA ERA POST-SPECTRUM. CON VARIOS AÑOS EN FUNCIONAMIENTO COMO PÁGINA WEB Y DESDE HACE UN PAR DE ELLOS COMO PRODUCTORA DE SOFTWARE, **CEZGS** NOS ABRE SUS PUERTAS PARA CONOCER A FONDO LOS ENTRESIJOS DE SUS ACTUALES PROGRAMAS Y SUS FUTUROS PROYECTOS.




Hablamos precisamente con su máximo responsable, Karnevi, a quien ya le formulamos la primera pregunta:

1. Hablanos de ti y de CEZGS ¿cómo surgio la idea de crear este sello? ¿En qué consiste? ¿Qué metas tenéis marcadas?

Mi nombre es José L. Veiga Sierra, tengo 29 años y soy licenciado en Derecho. Actualmente preparo unas oposiciones mientras dedico los ratos libres a "mantener el orden" en Computer Emuzone.

Hecha la presentación formal, la idea de crear un sello de videojuegos viene de lejos. CEZ fue fundada en 1999, tras ver que la nostalgia pegaba con fuerza en la red. Poco tiempo después descubrí los remakes, y junto a otra persona intenté poner en marcha lo que sería el sello de remakes de CEZ. Por cuestiones que no vienen al caso, la aventura fracasó, pero quedó el gusanillo de producir nuevos juegos españoles para ordenador. Poco después, Wyz (uno de los miembros de CEZ), presentó un juego de MSX a un concurso, aunque no llegó a concluirlo. Tras ello, al año siguiente comenzó a realizar StratoS, otro juego en código máquina para MSX. Con él, empezamos a reclutar gente y abrimos el primer foro privado de desarrollo, donde todos intercambiábamos ideas sobre el juego. StratoS fue presentado a la edición de ese año de MSX Dev, finalizando en quinto lugar (de más de una docena de participantes).

El juego estaba patrociando por CEZ, pero consideré que era necesario darle un refuerzo, destacarlo por encima de otros juegos que añadíamos a la página. Fue entonces cuando surgió la idea de crear CEZ Games Studio (CEZ GS). A partir de ahí se fueron sucediendo los acontecimientos con tremenda celeridad.

Tras Wyz, llegó Sergio Vaquer (Beyker), con sus juegos Basic. Algunos ya estaban publicados, pero decidimos relanzarlos, todavía pensando que sería muy complicado encontrar gente que desease seguir programando las máquinas antiguas y que, por tanto, había que sacarle el máximo provecho a los juegos existentes. Pero nada más lejos de la realidad.

Las adhesiones se fueron sucediendo. Primero fue ESP soft, grupo con el que lanzamos Columns para Amstrad CPC. Después fueron llegando más: Defun Projects (8 bits y remakes), la creación de CEZ Team (el grupo "in-house" de programación), Wopr2k, el gran Iforeve (Columns Speccy), Hfm soft (Spectrum), Babul Games (remakes), Retroworks (de quien estamos a punto de lanzar Sir Fred - El Remake) y Coptron Games (remakes). Otros muchos que se han puesto en contacto con nosotros, y en breve contaremos con nuevos integrantes.

El objetivo, en un principio, era lanzar en internet cuantos más juegos mejor. Indepedientemente del lenguaje utilizado, de la longitud o la calidad (siempre bajo un límite) del juego, la cuestión principal era reactivar la escena. Pero había más gente interesada en programar las viejas máquinas y en hacer remakes de lo que había pensado, y el nivel de programadores, músicos, grafistas, caratulistas y maquetadores se mostraba cada vez más alto. Hubo conversaciones entre nosotros, y se llegó a la conclusión de que había que hacer los mejores juegos posibles, cuidando hasta el último detalle. Pensamos que era posible igualar (si no superar) la calidad de los juegos de la Edad de Oro, y lo convertimos en nuestro objetivo.

CEZ Games Studio cuenta con 4 sellos: CEZ GS (los juegos principales de la "compañía"); CEZ Silver (nuestros juegos de clase media, no por ser peores, sino por ser proyectos que han necesitado menos participación, son más cortos, se han desarrollado en menos tiempo... Pero siempre conservando la calidad), CEZ Remakes Division y CEZ Adventures, que aún está por estrenar.

¿Y en qué consiste CEZ GS? En un principio contábamos con ser una especie de distribuidora, para dar mayor relevancia a los grupos que circulaban por ahí y hacían la guerra por su cuenta, digamos. Queríamos aprovechar el alcance de Computer Emuzone, su número de visitas, y ser un altavoz de todo ese talento que estaba desperdigado. Además, contábamos con el grupo de programación "in-house".

Pero esto pronto se desbordó, y lo que ahora existe en CEZ GS es una gigantesca comunidad, donde todos participamos en todos los proyectos...

CEZ potencia los juegos con campañas publicitarias, dedicación preferente, los contactos con otras webs, en busca de que la bola de nieve se haga cada vez más grande, y que el éxito de unos juegos lleve a la gente a buscar más, siendo CEZ GS un sello de calidad como lo pudieron ser Dinamic u Opera en sus tiempos.

2. Hasta ahora, vuestros lanzamientos consistían en juegos básicamente realizados sobre BASIC y en algunos casos hasta compilados. Con "Columns", realizado en assembler, ¿pensáis dar una vuelta de tuerca a vuestra forma de programar?

En realidad, el que fue nuestro primer juego, StratoS (MSX), está escrito 100% en assembler... Pero hasta la llegada de Iforeve y Gandulf a CEZ GS, sólo estaba Beyker en el ámbito del Spectrum, y el único lenguaje que domina en la actualidad es el Basic.

Como dije antes, seguiremos publicando juegos en cualquier lenguaje, aunque dentro de unos estándares de calidad. Beastie Feastie, por ejemplo, es un juego realizado en Basic compilado, pero tiene calidad de sobra para ser parte de nuestra oferta. Actualmente Beyker está dándole preferencia a sus labores como músico (muchas de sus músicas se oirán en nuestros próximos lanzamientos), pero no ha dejado la programación de lado y promete volver con fuerza en un futuro.

Es más, en nuestros foros privados se publican toda clase de rutinas en código máquina para ser utilizadas por cualquiera de los programadores, y si un juego se realiza en Basic o C, siempre puede haber una llamada a esas rutinas, realizadas por otros programadores del grupo, para agilizar el juego en partes determinadas.

Así que, resumiendo, si el juego es bueno se publicará... Independientemente del lenguaje.

3. ¿Cómo surge la idea de este juego?

El tercer juego que lanzamos fue Columns para Amstrad CPC. Obra de ESP soft, se trataba del juego elegido por los chicos del foro de amstrad-esp.com para realizar un cursillo práctico de assembler. Litos, el webmaster de la página e integrante del grupo, era asiduo visitante de CEZ y decidimos que ESP se uniese a CEZ GS.

En verano de 2005 llegó Iforeve a CEZ GS. Rebotado de unos foros de WOS llenos de escépticos, llegó de la mano de Nathan. Se encontró tan a gusto entre nosotros que enseguida se integró en CEZ Team, dejando atrás Dark Sentinel. El proyecto elegido para comenzar su andadura entre nosotros fue precisamente Columns, un buen "banco de pruebas" para empezar. Y es que una de nuestras ideas desde un principio, siguiendo con la evocación de tiempos pasados, ha sido la de versionar los juegos para todos los 8 bits que podamos, e incluso los 16 bits (empresa ésta mucho más complicada, dada la carencia de programadores españoles)...

Iforeve es un verdadero crack del assembler, pero para gráficos y sonido necesitaba ayuda, la cual le proporcionaron Anjuel (que también se integró en CEZ Team) en los primeros y Wyz en el apartado musical como principales exponentes, aunque todos los demás aportaron sus granitos de arena en mayor o menor medida. Y el resultado salta a la vista. El tipo de juego puede gustar más o menos, pero estamos realmente orgullosos del producto que finalmente salió a la luz.

4. ¿Hay planes para una posible continuación, dado el éxito de este juego, un "Columns II" por ejemplo?

Se ha comentado esa posibilidad, dado que nos dejamos algunas cosas en en el tintero en aras a conseguir el mayor parecido posible con la versión original de Amstrad. No obstante, no podría asegurarlo con rotundidad, porque Ifo está ahora mismo embarcado en varios proyectos, y desgraciadamente no podemos dedicarle a estas cosas el tiempo que le dedicaba un profesional de los años 80.

5. ¿Conservas algún ordenador de Sinclair, sobre todo para testear los juegos que sacáis?

Para testear, desgraciadamente no. De los cuatro Spectrum que tuve (un 16k que cambié a los 15 días por un 48k+, un +2 y un +3) tan solo conservo el +2, con el cable de antena roto. Lo he intentado conectar con el cable de la Megadrive, pero soy verdaderamente torpe para estas cosas y no lo conseguí. Quizá cuando tenga un poco más de tiempo libre me ponga en serio con él.

Algún día también me decidiré a hacerme con otro +3, ya que regalar el que tuve fue uno de los mayores errores de mi vida (aunque por fortuna conservo la mayoría de los juegos en disco).

6. Vuestro portal de internet, Computer Emuzone, es el que más esfuerzos dedica a la preservación del software nacional en todos sus formatos de 8 y 16 bits. Según tu opinión, ¿se puede decir que hemos sido una gran potencia en creación de software de entretenimiento al nivel de los ingleses, o quizás nos ha faltado una mayor proyección internacional?

Por partes. En primer lugar, tengo que decir que hay otras páginas que dedican tantos o más esfuerzos que CEZ a la preservación del soft español. Páginas como El Trastero, Espectrum (una de las que me sirvió de inspiración para crear CEZ -antes Spectrum zone-), SPA2 o Amstrad-esp en lo que a CPC se refiere, hacen una labor por lo menos tan importante que la nuestra. No obstante, bien es cierto que somos la única que abarca todos los formatos que mencionas, y es por ello que puede dar esa impresión.

En cuanto a si fuimos una potencia o no, siempre se ha dicho que éramos el segundo país europeo en producción de videojuegos. Yo no manejo datos, pero no tengo porqué dudar que sea cierto. No obstante, como bien apuntas, una cosa es la producción y otra la proyección. Los juegos que llegaron a UK no pasaron el medio centenar, debido a un sinfín de causas. La principal, y con la que yo siempre he discrepado, era el hecho de que los juegos españoles carecían de "jugabilidad". Y he de matizar: hasta hace unos pocos años, estaba radicalmente en contra de esa afirmación. Actualmente sigo sin comulgar con ella, pero por el hecho de que no se puede generalizar, no se puede decir que "todos los juegos españoles son difíciles" (como se sigue oyendo en los foros extranjeros), cuando programas como Phantis te los terminabas en una tarde.

Dicho esto, hay que reconocer que en España se cuidaban mucho los gráficos, pero poco la jugabilidad (pensad en la mayoría de juegos japoneses, tras ellos se puede vislumbrar la labor de un montón de beta testers cuidando hasta el más mínimo detalle). Mirad también la diferencia entre el Risky Woods y cualquier otro juego de Dinamic para 16 bits. En el Risky, la jugabilidad es perfecta, se nota la mano de EA. Sin todos los ajustes que se llevaron a cabo y que retrasaron tanto su lanzamiento, simplemente sería un juego con buenos gráficos y sonido, pero no engancharía hasta el final como lo hace. Sería un AMC o un After the War, juegos espléndidos en el apartado técnico y buenos en general, pero que no le llegan a la suela de los zapatos en diversión al juego de Zeus soft.

7. En líneas generales, ¿crees que ha sido nuestro nivel de producción más satisfactorio que provechoso?

Yo creo que aquí se han realizado juegos excelentes, pero que podían haberlo sido mucho más. El gran enemigo de nuestro soft fueron siempre las prisas. Ser la segunda potencia mundial en producción, si es cierto, en un país de 38 millones de habitantes y con un parque de ordenadores medio y pocas compañías, es probable que sólo se pudiese conseguir sin llegar a pulir completamente los juegos. Y si ya no estaban pulidos en Spectrum y Amstrad, las versiones a las que más atención se dedicaba, mejor que no os imaginéis la opinión de los usuarios de MSX y C64 (en este caso, si es que se decidían a lanzar el juego para él).

Dicho esto, y no creo que sea una contradicción, los juegos españoles tenían algo especial. Y si no que nos lo digan a nosotros :). No creo que se haya dado en nuestro país episodio mayor de "chauvinismo" que el de los juegos de ordenador made in Spain. Y es que a veces, por 875 pesetas, una carátula de Azpiri o una de Royo eran razón más que suficiente para hacerte con un juego, y si encima tenía unos buenos gráficos (que levante la mano quien no se haya comprado un juego por las capturas de Microhobby y la publicidad en ella inserta) ya lo ponías en un pedestal.

8. Dime qué es lo mejor y lo peor de trabajar con el ZX Spectrum.

A estas alturas no sabría que responderte. Estás hablando con una persona que lo único que llegó a dominar fueron los "IFs" y los "THENs" para hacer conversacionales en Basic. Bueno, eso y los "PLOTs" y "DRAWs" (ése sí era un trabajo artesanal).

Honestamente, y a pesar de haber sido y ser un Spectrumnero, creo que no era más fácil trabajar con un Speccy que con un CPC o un MSX (sí lo era, con diferencia, respecto a un C64 en lo que a Basic se refiere). Pero era muy divertido. Quien más quien menos programó algo alguna vez. Los niños de hoy en día no pueden hacer eso con sus PS2, PSP o X-Box, y no diría yo que no tenga algo más que ver eso con el nivel educativo de hoy en día que las tan traídas y llevadas LOGSE, LOCE o cualquiera que sea :-P

9. Con respecto al tema de los emuladores, todos sabemos de sus ventajas. Pero, ¿llegará algún día en que sea posible sustituir del todo a la máquina original? Muchos querrían poder conservar sus viejos ordenadores, aunque su uso sea más esporádico en el tiempo.

Dudo mucho que alguna vez lleguen a sustituirlas por completo. Como no podría ser de otra forma, yo soy un ferviente defensor de los emuladores, huyo de todo tipo de purismos. No obstante, hace poco me regalaron un C64 y estoy como loco por conectarlo. Por mucho que la emulación llegue a ser casi perfecta, y por muchos scanlines que pongas y tarjetas de sonido que tengas, creo que no se puede reproducir la sensación de jugar a un juego en la máquina original.

10. ¿Tenéis en mente algún proyecto de cara al futuro inmediato: juegos, remakes...? ¿Puedes darnos algún avance en primicia?

Como ya es sabido debido a la campaña de promoción que pusimos en marcha hace unos días, Sir Fred el Remake está a punto de ver la luz. Ha levantado mucha espectación, y puedo afirmar sin temor a equivocarme que va a ser nuestro mayor éxito hasta el momento, tanto por su calidad como por el hecho de que, queramos o no, los juegos para PC arrastran mucha más gente que los realizados para los ordenadores de 8 bits.

Después de éste, y aquí viene la primicia :-), verá la luz un nuevo proyecto de Nathan, el creador de Moggy (Wopr2k), realizado esta vez bajo el manto de CEZ Team, con música de Beyker y alguna rutina en código máquina de Iforeve. El juego tendrá un protagonista muy conocido que hará las delicias de los seguidores del ladrón más famoso del universo. Su nombre: "Infinity".




Más adelante saldrán algunos remakes (El Capitán Trueno, Colt 36 y Castlevania Dark Century, todos de Coptron Games; RAM y Turbo Girl de Defun Projects; Temptations e Hypsis de Babul Games) o la versión Spectrum de uno de nuestros clásicos: StratoS, programada por Iforeve. También lanzaremos, de forma oficial, el Beastie Feastie de Beyker.

Y hasta aquí puedo leer, que hay muchas más cosas, pero si las desvelamos os quitamos la ilusión ;-)

11. ¿Cómo ves el panorama actual de la retroinformática, no solamente en lo que se refiere al ZX Spectrum?

Pues lo cierto es que parece que vuelve con fuerza tras unos tiempos bastante difíciles. Hace ya un par de años que empezó a producirse una cierta desestabilización en el mundillo, bien por presiones externas, por falta de ganas de los webmasters o por falta de tiempo. Así, cerraron muchas páginas que en otro tiempo habían sido indispensables. Algunos resistimos, y actualmente parece que la cosa vuelve a repuntar (opinión personal y subjetiva, como no podría ser de otro modo).

El mundillo del Spectrum no se vio afectado por esa crisis, y a mi modo de ver todas las páginas importantes siguen en la brecha, haciéndonos pasar buenos momentos.

12. Un consejo para nuestros lectores.

Creced, chicos, creced... Pero no desterréis de vuestro corazoncito esos tiempos felices que ahora, algunos, intentamos revivir con mayor o menor fortuna.

13. Cuestionario rápido:

a) Tu programador favorito

Paco Menéndez, por supuesto.

b) El Juego de ZX Spectrum que más te ha gustado

"La Abadía del Crimen".

c) El más odiado (que no sea el Uchi-Mata, por descontado)

Nunca jugué al Uchi, aunque no te lo creas. Siempre lo voy a descargar y... De los que jugué en su tiempo, no sabría destacar uno. No sé, quizá "Score 3020" me decepcionó bastante.

d) Un programa que os gustaría haber hecho

A mí La Abadía. A Anjuel probablemente "Batman, The Caped Crusader". A Eightbiter "Knight Lore". A Nathan "Phantomas". A Iforeve quizá el "Batman" de Jon Ritman... Esto lo digo de memoria, aunque no creo que me equivoque demasiado.

e) El mejor emulador, tanto de Spectrum como de cualquier otro sistema

No soy un experto en la materia, así que puedo mencionar los que uso más que los mejores: Spectaculator, CaPriCe (CPC), CCS 64, BlueMSX, STeem y WinUAE (Amiga) están en mi escritorio, junto a algún otro que utilizo para contrastar resultados.

f) La máquina recreativa en la que más dinero hayas gastado

No fui un gran jugón de recreativa en mis tiempos. Quizá "Pole Position", y más recientemente "Time Crisis" y "Sega Rally" (estos dos siempre a dobles).

## RDisky y TBrazil

Web de Computer Emuzone Games Studios:
http://cezgs.computeremuzone.com



# Bytemaniacos 2005: Concurso BASIC ZX Spectrum




Abierto desde el pasado mes de septiembre, el concurso se cerró con la incorporación “in extremis” de dos últimos candidatos. Los programas ganadores se relatarán en el número de marzo. De entrada, podemos conocer los concursantes y sus programas candidatos a conseguir el primer premio en las diversas categorías, tanto BASIC puro o elemental, como BASIC libre, que son:

BASIC PURO O ELEMENTAL:

**“Teleport”,** de Compiuter Soft,
**“Pink Blue”,** también de Compiuter Soft,
**“Hetty”,** de Roberto Valverde
**“Destructor”,** de Aitor Gómez García, y
**“Tiless”,** de Sergio Vaquer (Beyker) y Tony Brazil.

BASIC LIBRE:

**“It’s Raining Bombs”,** de Jaime Tejedor Gómez (Metalbrain);
**“Fireman”,** de Miguel Ángel Rodríguez (McLeod / IdeaFix)




Como observaréis, este juego está basado en el juego de bolsillo “Fire” de la serie Game & Watch de Nintendo, fabricado y comercializado en el mes de julio de 1980 y su número de serie es RC-04. Muy bueno.

Los últimos en entrar en esta categoría fueron:

**“Leo Contra Todos”**, de McLeod e IdeaFix
**“Oldman”,** de Jose Juan Rodenas (Crazy Soft).

Desde aquí, enhorabuena a los ganadores.

# El Regreso de “Retro Gamer”

Nos alivia conocer que la revista de la ya difunta editorial Live Publishing vuelve a ver la luz, esta vez de la mano de otra empresa, Imagine Publishing Ltd., que ha adquirido los derechos para su publicación.

Sin embargo, sorprende que vuelve a tener el mismo precio de venta que antes, £5.99, con lo que habremos de seguir rascando nuestros bolsillos para hacernos con los nuevos ejemplares, bien comprándolo en los puntos de venta en el Reino Unido o bien suscribiéndonos.

La dirección web para informaros acerca de lo que nos ofrece actualmente Retro Gamer es:

www.retrogamer.net (más detalles en la sección “Internet”)




# ZX SHED AGAIN?

El segundo número del fanzine creado por Lee Fogarty ya se encuentra disponible en la red desde las pasadas navidades. Gracias a Martjin Van Der Heide y el propio Lee por facilitarme la primicia de su publicación.

Para descargaros el PDF, no tenéis más que pulsar sobre el link que os muestro a continuación:

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/

y copiar de su carpeta el nuevo fichero PDF que hallaréis en él a vuestro ordenador o unidad de almacenamiento.

# Nuevo software para todos

Aunque la producción de nuevos programas semi-oficiales para el ZX Spectrum no ha dejado de parar cada año, se nota sin embargo un cierto languidecimiento en ella. No obstante, es un placer comentar en breves líneas las recientes producciones.

A destacar los recientes “remakes” de Sir Fred (via Computer Emuzone) y “Horacio y las arañas” (o en su acepción original en inglés, “Horace And The Spiders”) para nuestros PC’s.

### SIR FRED (Computer Emuzone)
**(TODO UN JUEGAZO!!!)**

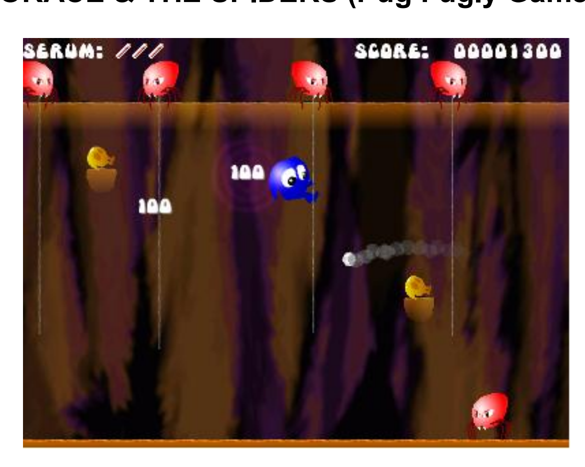


http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=8

Estaría dispuesto a colocar en el siguiente número cuantas opiniones creáis oportuno hacerme llegar para su publicación, al respecto de este grandioso projecto y finalmente disponible para regocijo de todo el personal.

Desde estas líneas, mi más sincera enhorabuena a su principal programador, Daniel Celemin, por esta maravilla y a todo el equipo de Computer Emuzone, en especial a Karnevi, por su ilusión y por ponerla a nuestra disposición.

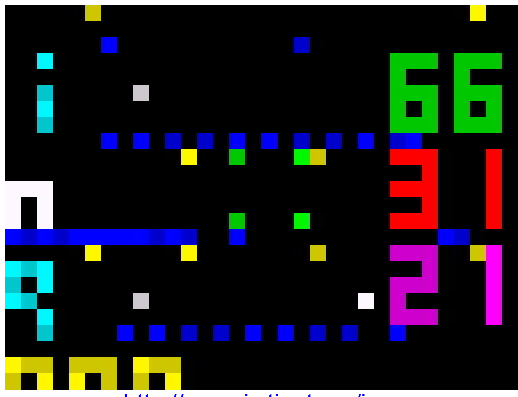
### HORACE & THE SPIDERS (Pug Fugly Games)




Nuestro entrañable Horacio no sería nada si no contase con una participación más que interesante en este remake de una de sus aventuras.

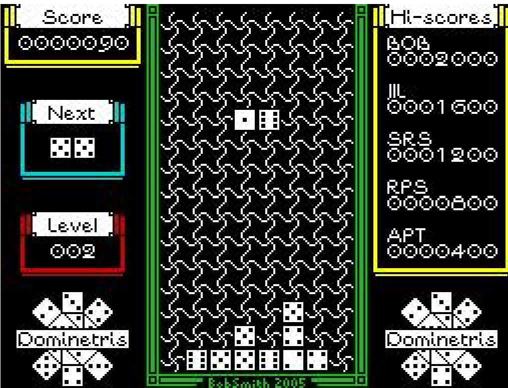
http://www.pugfuglygames.com/horace.html

### Alien 99 (True Video)



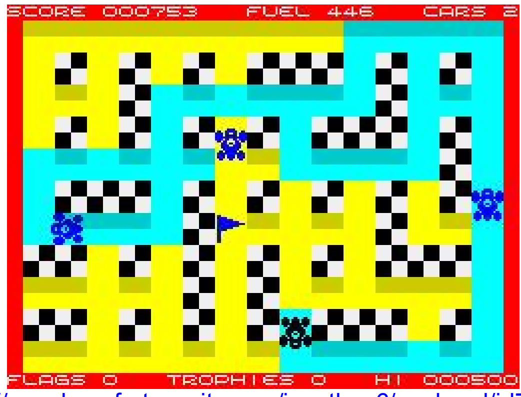
http://usuaris.tinet.org/jpm

### Dominetris (Cronosoft)




http://www.worldofspectrum.org/infoseek.cgi?regexp=^Dominetris$&pub=^Cronosoft$

### Otros programas de Jonathan Cauldwell (Turbomania 16k y TV Exec. Simulator)




http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

# Tommy-Gun v0.8.0

Ya no es solo un editor de imágenes. Ahora es también un potente editor/creador de juegos creado por Tony Thompson para realizar tus propios programas arcade de la forma más sencilla posible, sin apenas utilizar lenguajes de programación. Lo podéis descargar desde aquí:

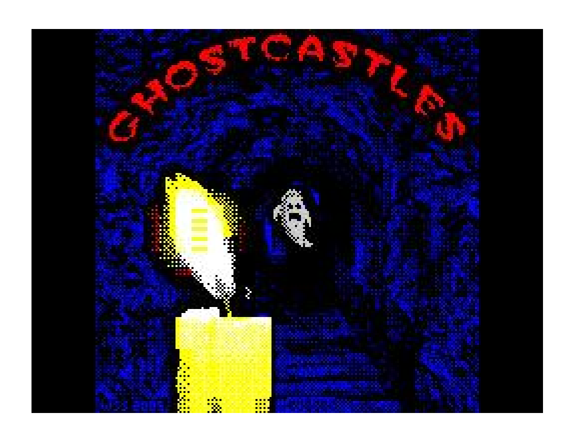
ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/tools/pc/TommyGunV0.8.0.exe

Comentarios

# GHOST CASTLES

## WSS Team, 2005

Programado por Edy y Pg
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128k
Descargable desde **http://wss.team.hu** de manera completamente gratuita, pero también se puede adquirir en diversos formatos físicos a diferentes precios. (Consultar en su web)




Todo viejo castillo que se precie dispone de su particular fantasma (va con el pack) pero, durante más de 20 años nos han dejado bastante tranquilos... pero algo ha pasado..., ¡han vuelto y debemos detenerlos!

Durante generaciones se ha transmitido, en el seno de nuestra familia, el método para enfrentarnos a estos odiosos inquilinos, era de esperar que si alguien siente la visita de uno de estos espectros recurra a nosotros. Por tanto, con nuestra lámpara mágica y un cofre mágico nos dispondremos a capturar todos y cada uno de los fantasmas de todos los castillos de la zona.

Así se nos presenta la nueva creación de los chicos de WSS, un juego arcade en que, con una lámpara, tenemos que capturar los fantasmas que aparecen ante los castillos (tocándolos simplemente) y acto seguido llevarlos al cofre situado en la zona inferior de la pantalla. El método es sencillo y el único peligro real que tenemos es nuestra propia torpeza, si somos demasiado lentos en capturarlos, nuestra energía (expresada en un rayo que va menguando en la parte inferior de la pantalla) descenderá hasta hacernos perecer. Los fantasmas se mueven sin una pauta fija, aparecen y desaparecen rápidamente, por tanto debemos perseguirlos con premura y no debemos de dormirnos en los laureles. La idea parece sencilla y adictiva, sin demasiadas complicaciones pero... ¿lo es?

Pues sí, pero no por demasiado tiempo. Aunque en ciertos momentos de la partida suceden efectos curiosos (como el giro completo boca abajo de pantalla) el desarrollo es bastante repetitivo y no anima a jugar muchas partidas. Lo reiterado del desarrollo, la no aparición de enemigos o efectos similares lo hacen demasiado lineal y, tras unas cuantas partidas, te hace abandonar.

Pero ¿es mal programa? Objetivamente no, tiene detalles de gran calidad: una buena presentación (con efectos sonoros de calidad y unos menús visualmente atractivos), buenos gráficos de fondo, dificultad bien medida, sonido bastante bueno, movimiento gradual (empiezas moviéndote lento para luego acelerar), posibilidad de girar la pantalla para usuarios zurdos, etc... o incluso tiene un modo dos jugadores (Cooperativo) pero no acaba de enganchar por su desarrollo. Este modo cooperativo, por eso, tiene la particularidad de que si se tocan las lámparas de ambos jugadores (un amigo humano o controlado por la máquina) perdemos energía muy rápidamente ¡debemos tener cuidado porque, más que ayudarnos, podermos perjudicarnos!. De hecho, posiblemente, un modo completamente Competitivo, en que de algún modo fastidiaras a tu rival robándole los fantasmas y haciendole perder energía, le daría mucha más diversión al juego.

Da la sensación que los programadores de WSS han invertido bastante más tiempo en hacer el juego visualmente atractivo y en crear hardware especial que en hacerlo mucho más adictivo, no han conseguido ese buen equilibrio que consiguieron por ejemplo en su otra obra: Flash Beer (programa comentado en nuestra revista número dos). Incluso han creado diversas versiones físicas del programa en un par de formatos: la típica cinta sencilla (de toda la vida) o una versión en cartucho ROM que añade pantallas, músicas, etc.... Tampoco podemos olvidarnos de la posibilidad de combinar el juego, en cinta o cartucho, junto a un interface (técnologia G-Tech analog interface) que nos permite conectar un joystick digital de PC en nuestros Spectrums. En cualquier caso tenemos las diversas opciones a elegir en la web de WSS team. En concreto, la versión cartucho ROM, aporta más pantallas (algo al estilo del clásico Shadow of Unicorn de Mikrogen) pero ¿beneficia realmente esa mayor duración al juego? Sinceramente no, es como alargar 20 minutos una película sin necesidad.

En resumen, Ghost Castles es un juego correcto pero del que esperábamos bastante más (y más tras la tardanza de su aparición), aun con eso no podemos despreciar sus buenas cualidades, el ser un juego nuevo de reciente creación y lo de ofrecernos versiones fisicas, pero sabemos que WSS Team puede dar más de sí... No siempre las ideas en apariencia "sencillas" enganchan al 100%... Éste es el caso de este programa.




VALORACION: ★★★★★ (6)

**TBrazil**

# COLUMNS

CEZGS, 2005

Megajuego

Programa: Dark Sentinel
Tipo: Puzzle
Memoria: 128K
Descargable desde la web de Computer Emuzone.




Estamos ante una gran conversión que no desmerece en nada a la versión para los Amstrad CPC a la que precede, y a su vez al juego original de SEGA, cuya imagen os muestro a continuación:

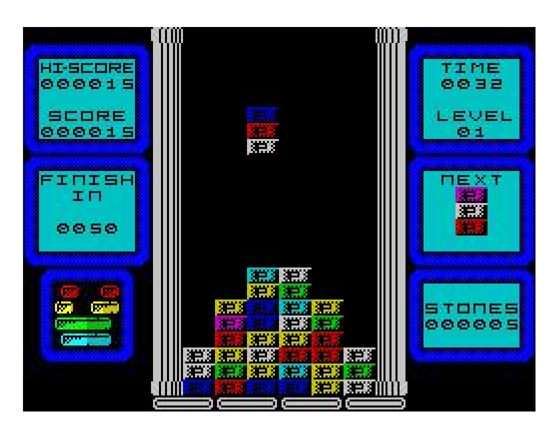



Con el precedente del clásico Tetris, esta variación de dicho juego ofrece una mayor dificultad, al no tener que ir ocupando espacios vacíos con bloques de formas variadas. Aquí son columnas de tres bloques que, aleatoriamente cambiantes de color, van cayendo de la parte superior de la pantalla y tenemos que hacer coincidir al menos uno de estos bloques con el o los precedentes y procurar eliminar una serie de bloques de un mismo color, en horizontal, vertical o diagonal, al menos tres de ellos.

La dificultad radica en hacer coincidir en el espacio los bloques de un determinado color con los que ya se encuentran en el suelo, pudiendo alguno de ellos provocar su eliminación, dándonos puntos. Cambiando el orden de los bloques, haciendo que un color predominante vaya en una posición o en otra, nos permitirá dar una mayor posibilidad de puntuar. No obstante, todo este trabajo tiene el precio del tiempo, algo limitado dependiendo del nivel de juego elegido.

Varias son las opciones de juego que se nos presenta y en cada una de ellas la adicción es igual de alta. Gráficamente, el juego parece algo simple, pero como pasaba con "Tetris" no es una cosa que importe demasiado, aunque son mejores que aquél, por supuesto. Las varias pantallas en el menú de opciones son de bella factura. Aparte, sí importa la adicción, la cual es bastante alta, importa también un sonido magistral (a cargo de Beyker) que nos acompaña en todo momento e importa además la referida dificultad, creciente en este tipo de juegos.

Por lo demás, "Columns" es un excelente trabajo, adictivo a más no poder y esperemos que juegos así vengan a sumarse a la lista de CEZGS en breve. No cabe duda de que en este país también somos capaces de seguir ofreciendo software de calidad a gusto del consumidor más exigente, que es el nuestro.




VALORACION: ★★★★★ (8)

**RDisky**

Ésta es la opinión que uno de sus beta-testers, Tony Brazil, manifiesta sobre el juego y, por favor, no seáis duro con él... J :

Este juego está basado en el programa creado por ESP soft para el ordenador Amstrad CPC bajo el sello CEZGS que, a su vez, se inspira en la idea original de SEGA. Este programa salió en su momento como respuesta al Tetris por parte de SEGA y su idea es similar, e igualmente, muy adictiva.

Según el juego original de SEGA la "historia", por decir algo, es ésta: Retroceda en el tiempo hasta una civilización pasada, el antiguo mundo de Fenecía, y juegue el juego originado entre los mercaderes fenicios: Columns. Es increíblemente cautivador. Pero los amigos de CEZGS, han ideado otro guión que consiste en el rescate de una princesa que se haya presa en lo alto de una pirámide, dicha pirámide está llena de habitaciones que debemos superar hasta poder liberarla. ¿Podremos conseguirlo?

Un juego como éste no precisa de unos gráficos espectaculares, lo importante es que las piezas se vean bien, sean nítidas a la par que claras y, en este caso, el programa cumple al 100%, pero no se queda solo en eso, sino que además dispone de varias pantallas de singular belleza (por ejemplo la de las ángeles del principio), una presentación realmente buena o, incluso, un Demo Mode

(que aparece en la pantalla del menú de presentación, después de los créditos si no realizamos movimiento alguno durante un tiempo). Los marcadores están bien diseñados (uno de ellos incluso nos indica la siguiente pieza en caer) al igual que el resto de componentes del juego.

El sonido es realmente espectacular: la recreación de la música del Columns original de SEGA es perfecta, un juego programado por Wyz y del que ha tomado prestada y cedida, gustosamente, esta buena melodía. Tampoco se quedan cortas las otras melodías originales y los efectos FX realizados, íntegramente, por Wyz. Es muy destacable la posibilidad de subir, bajar o eliminar, mediante pulsación de las teclas (5,6,7,8), el sonido del juego (tanto músicas como FX).

A nivel de reacción al teclado, funciona perfectamente, algo esencial en un juego en que la velocidad de reflejos y reacción son vitales. Por otro lado, el teclado es completamente redefinible a nuestro antojo (incluido las teclas de cursor para quien se sienta más cómodo y familiarizado con ellas) e incluso podemos usar joystick.

El juego dispone de tres niveles de dificultad (Easy, Normal y Expert) y de dos modos de juego (Arcade Mode y Levels Mode) de dificultad progresiva. Ambos modos de juego y los tres niveles de dificultad constan de 15 niveles de juego, algo que hace que las partidas sean largas pero, en ningún caso, lleguen a agotar. En el modo Arcade nos limitamos a jugar y hacer las máximas líneas que podamos en el tiempo disponible. En cambio, el modo Levels, nos muestra un número de SCORE a superar en un tiempo muy limitado. Posiblemente, este último modo, sea el que más nos enganche a la par que supone un mayor reto. Afortunadamente en este último modo, cada vez que superamos una pantalla, recibimos una bonificación de puntos y recuperamos el tiempo.

Cuando se suele preguntar en el mundillo Vintage ¿que juego te gustaría ver en tu Spectrum que no hubiese salido antes? Seguro que muchos nombres vienen a nuestra mente: un Puzzle Bobble, un Maniac Mansion, un Puyo Puyo... y, seguro, un Columns. Pues bien, posiblemente Dark Sentinel haya logrado esa versión casi definitiva para nuestra máquina: el aspecto visual y técnico es realmente bueno, su factura tiene un look completamente profesional y, en su época, bien podría haber sido un juego 100% comercial. Y es que no nos podemos olvidar del juego tipo de programa que es... ¡un Columns! y eso es sinónimo de altísima adicción sin quebraderos de cabeza, solo cuenta la velocidad de movimientos y reflejos, rapidez, agilidad mental y visual.... ni más ni menos. En definitiva, este nuevo programa de CEZGS, es espléndido y pone el listón realmente alto para/con sus nuevas creaciones. Se puede decir, sin exagerar un ápice, que es uno de los mejores programas y de mejor factura realizado, en muchos años, para nuestros Spectrums (tanto en España como fuera de nuestras fronteras).

VALORACION: ★★★★★ (9)

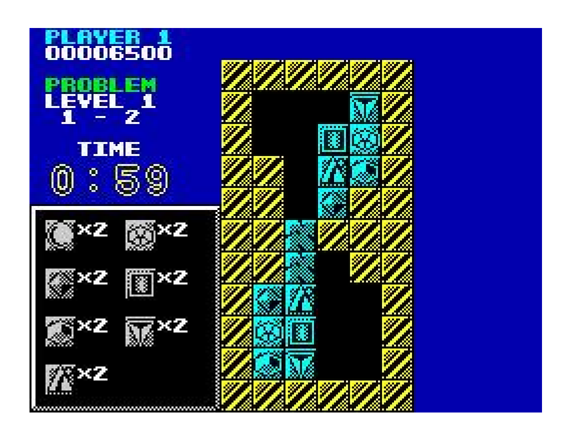
**TBrazil**



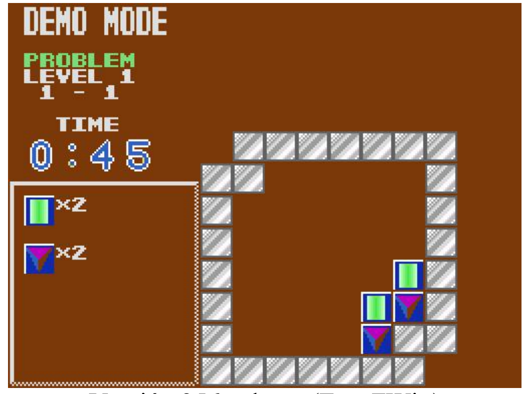

# PUZZNIC

## Ocean, 1990

Programa: D. Lyttle, B. Flanigan, J. Dunn
Tipo: Arcade / Puzzle
Memoria: 48/128
Disponible en WOS y versión en 256 colores en
http://www.arjun.150m.com/ZX256games.html




En parte, como una referencia al informe que encontraréis más al interior de la revista, he querido comentar una de estas conversiones de máquinas coin-up, en concreto este adictivo juego realizado por Ocean Software, hará algo más de 15 años atrás. Y me atrevo incluso a incluir un fotograma de la versión realizada recientemente para el emulador EmuZWin con 256 colores, aunque en honor a la verdad se queda bastante normalillo.




Versión 256 colores (EmuZWin)

El objetivo del juego es el de eliminar los bloques de la pantalla en el menor tiempo posible, tan solo con emparejarlos unos con otros, pudiendo moverlos de un lado a otro, transportarlos a plataformas flotantes (en algunas pantallas) y pasar finalmente a otro nivel o etapa. Un bloque es eliminado cuando se halla adyacente tanto en horizontal como vertical a otro bloque del mismo tipo. Un bloque que esté cayendo de cierta altura no puede eliminar otro bloque igual a su paso. Los bloques sólo serán eliminados cuando todos los bloques de la pantalla hayan dejado de caer.

Para mover un bloque de una posición a otra, hay que colocar el cursor sobre el mismo y luego mantener presionado el botón de disparo. Es entonces cuando puedes desplazar dicho bloque de su sitio, solamente a izquierda o a derecha, nunca hacia arriba o abajo.

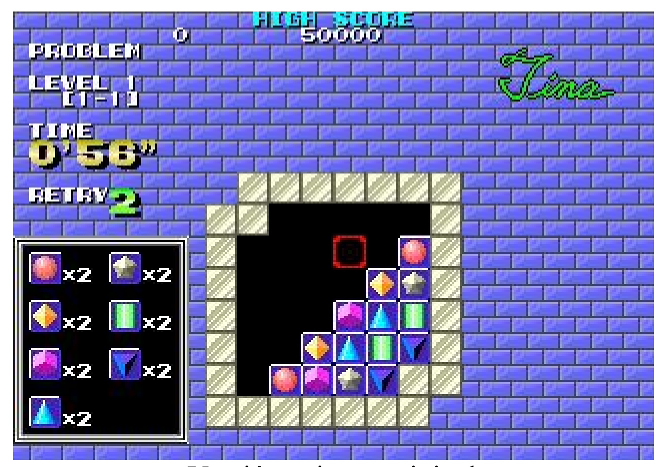
Si puedes eliminar más de dos bloques a un tiempo, recibirás puntos extra, y si eres capaz de realizar la eliminación de varios bloques de un plumazo sin usar los controles, recibirás una gran puntuación. Una bonificación te aguarda cada vez que completes un nivel y un bono extra te será proporcionado en función del tiempo que quedaba cuando has completado dicho nivel.

En el apartado técnico, es adictivo por su concepción simple, sobre todo por su manejo y por el tipo de juego, que invita a descubrir nuevos retos y la dificultad progresiva es tal que no nos desanima lo más mínimo, al contar con varias posibilidades de continuar a partir del último nivel jugado. Por lo demás, cuenta con efectos sonoros justos, sin apenas melodías en las pantallas de opciones, salvo si se carga en modo 128, en cualquier modelo de 128K que sí cuenta con una agradable sintonía al comienzo.

“Puzznic” tiene muchas virtudes y pocos defectos. Pero es un excelente programa, que bien dentro de unos diez años se podría considerar como un clásico.

VALORACION: ★★★★★ (8)

**RDisky**

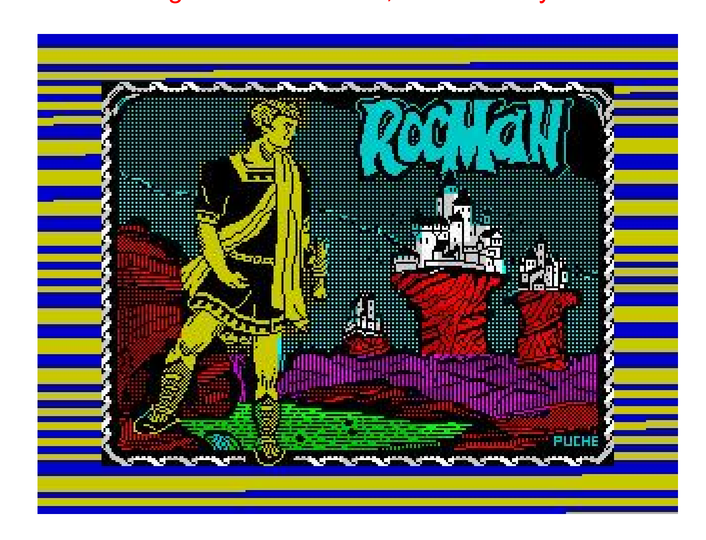



Versión coin-op original

# ROCMAN

## Magic Team, 1986

Programa: Xavi M. Puchecha
Tipo: Videoaventura
Memoria: 48K
Descargable desde WOS, El Trastero y SPA2




Si eres de los que disfrutabas con las películas de Romanos, épicas, mitológicas, etc... te recomiendo que sigas leyendo, este juego nos cuenta cómo los Cristianos, en una dura y larga batalla contra los Albigenses, robaron uno de los tesoros más importantes y valiosos del mundo, el mítico Graal. El tiempo pasó y, finalmente, el rey Albigense Salomón, ofreció a quien recuperara el preciado tesoro, la mano de su maravillosa hija y, cómo no, el futuro trono.

La verdad es que la recompensa era tentadora, pero los peligros que se debían afrontar eran muy altos y las posibilidades de victoria escasas, muy escasas. ¿Quién se atrevería a jugarse la vida para recuperar el Graal? ¿Quién sería tan valiente y osado?... Rocman, nuestro héroe, sería el temerario que afrontaría semejante odisea.

Éste es, básicamente, el guión de este programa, una videoaventura con bastantes toques arcade. En el juego llevamos a Rocman y tenemos que seguir la ruta que veamos libre en cada momento. Por desgracia, el recorrido, está lleno de multitud de trampas, hoyos, diversos enemigos, etc... que nos harán el camino muy complicado. Además encontraremos diversos objetos como llaves de distintos usos (para abrir puertas), corazones (para mantener nuestra vida), etc... que, dependiendo como las usemos, conseguiremos llegar un poco más lejos. El factor Arcade del programa viene definido en que hay zonas en las que debemos saltar para esquivar peligros de todo tipo (enemigos, hoyos, pinchos, etc...)

Rocman es, por tanto, un juego de investigación de la zona, buscar rutas para seguir, probar y usar llaves, etc... es importante fijarse bien en el decorado, pues pueden haber cosas aparentemente fáciles de encontrar (como llaves) que se te escapen de la vista.

Posiblemente, este programa español, no haya tenido mucho bombo, como otros, debido a que no fue editado por una de las grandes compañías: Topo, Dinamic, Zigurat, etc... pero no os equivoquéis, eso no lo hace menos interesante. De hecho es un juego divertido, de correcta factura y entretenido, a la par que algo difícil en su desarrollo. Aunque ¡os aviso! no será del gusto de todos.

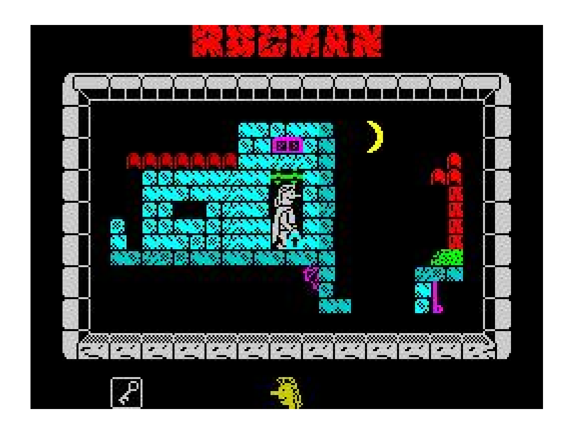
Tiene gráficos bastante coloridos, bien definidos y bastante simpáticos. El campo de juego, por eso, no es demasiado grande y la acción se limita a una zona un tanto pequeña en pantalla (en comparación con otros programas). El resto de detalles están bastante cuidados. Impresiona el sonido en 48k. Desde el principio podemos disfrutar de sonidos digitalizados en forma de voces y una melodía en el menú. Nada más empezar ya nos deleita con voces anunciando el programa. Los pasos, la muerte y otros detalles, también están elaborados con este tipo de sonido digitalizado.

Hay que reconocer que el scroll es un poco "a saltos", sin llegar a ser molesto, pero es un pelín brusco. Por otro lado, como buena aventura, es difícil. Hay que saber dónde y cómo usar objetos. También hay que evitar los variados enemigos, tanto móviles como los estáticos, que deambulan por los decorados (hay que tener en cuenta que no vamos solo de izquierda a derecha, sino que también podemos bajar o subir por algunas zonas).

Pero en su dificultad, y en lo variado del mapeado, se haya el gusto. El juego engancha y, a la vez, te hace pensar un poco. El no limitarse solamente a saltar y tener que usar objetos lo hacen un juego más variado aunque, por otro lado, no tan del gusto de la mayoría. Si el scroll hubiera sido algo más suave y el campo de visión más grande, lo que es un buen programa podría haber subido de categoría. Eso no lo hace, ni mucho menos, un mal juego (pensemos que es del año 1986) pero deja en bueno lo que podría haber sido excelente.

VALORACION: ★★★★★ (6,5)

**TBrazil**






www.mame.net





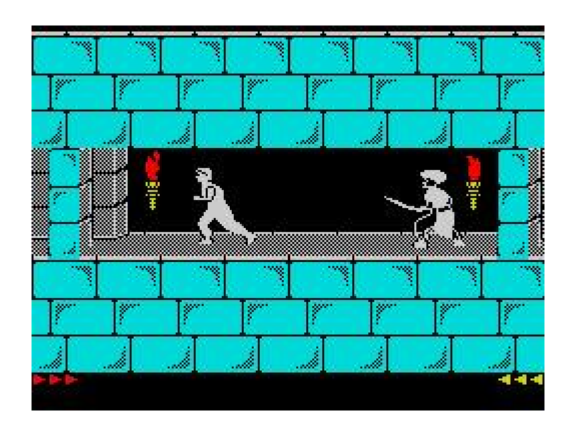


Nicodim, 1996

Programa y gráficos por Nicodim. Música de DJ Musicsoft
Tipo: Videoaventura
Memoria: 128k (TAP) y clones
Descargable desde W.O.S.




Si pensábais que una conversión para el ZX Spectrum de un juego hecho y pensado para los ordenadores Atari ST, Amiga y PC podía ser problemático, estábais equivocados. Es verdad que muy pocas veces la adaptación desde máquinas mucho más potentes resultan increiblemente satisfactorias, como los casos de “Shadow Of The Beast”, “Walker” y este, vamos a llamar por fin gran clásico, “Prince Of Persia”, fielmente adaptado del original de Jordan Mechner por Nicodim (suponemos que es una misma persona).

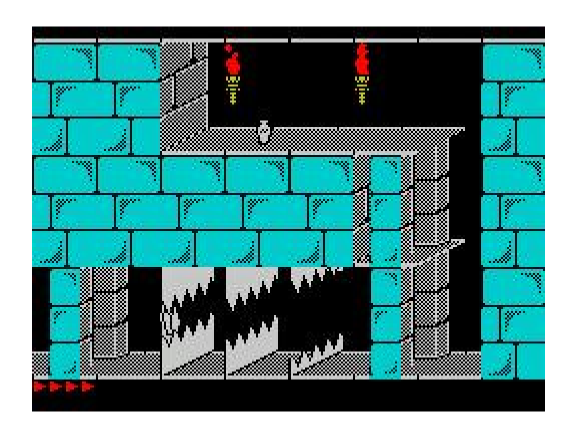


No voy a hablar de su argumento, porque pienso que os lo sabéis, a tenor de las últimas secuelas aparecidas para PC que hablan de sus antecedentes, suponiendo que tengáis dichos juegos, realmente sublimes por otra parte. El juego está dividido en doce niveles que se cargan por separado. El último, a su vez, se divide en tres fases. Una vez hayamos acabado uno, se cargará el siguiente desde la cinta (con algunos emuladores no tenemos por qué controlar el proceso de carga, pues se hacen automáticamente).

Nos enfrentaremos a numerosos peligros: guerreros, pinchos mortales en lugares muy peliagudos, esqueletos, trampas mortales, plataformas endebles que caen al más mínimo roce y sobre todo pasajes que se acceden desde puntos aparentemente insalvables pero que con una buena dosis de paciencia y mucho practicar conseguiremos atravesar los muchos abismos existentes a lo largo y ancho de la inmensa fortaleza hasta llegar a nuestra amada princesa.

El movimiento, sencillamente magnífico. Ver mover a nuestro principesco personaje de la forma en que se mueve, bastante suave, sin apenas trompicones, es algo jamás conseguido en otros juegos. La perfección y los detalles de algunas de las muchas acciones que podemos acometer son realmente impresionantes: correr, girarse en carrera, agacharse, saltar, luchar con la espada, beber, etc. Y no digamos de los gráficos, bien realizados, salvo los decorados que no difieren mucho por lo general, resultando al cabo de un tiempo algo monótonos de ver.

Sonoramente, al ser únicamente diseñado para 128K, pues es bastante notable. Posee una melodía de carácter oriental, muy bien ambientado en base al argumento, durante la introducción y en el juego también tiene sus momentos para su lucimiento, aunque sean algo escasos, junto con los efectos FX presentes a lo largo de su desarrollo, al realizar alguna acción.



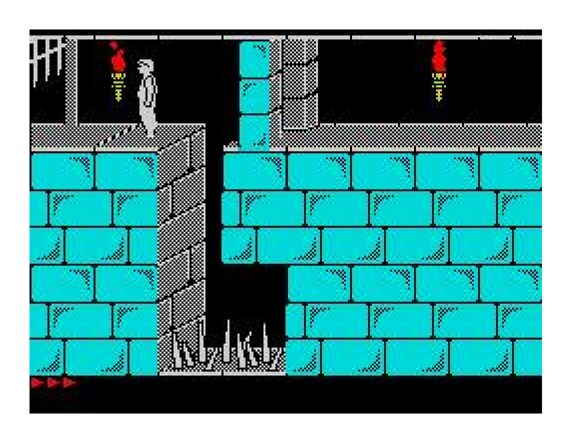
En cuanto a la adicción, ¿qué se puede decir si el juego es así de buenísimo? Dificultad creciente y unas terribles ganas de ir a por todas. Nada más que añadir.

De todas maneras, siempre es bueno recordar que hace casi diez años este juegazo supuso un enorme esfuerzo para su programador. No me consta cuánto tiempo invirtió en el proyecto, pero seguro puedo suponer que bastante para conseguir la perfección en la adaptación del "Prince Of Persia" en toda regla. Y me pregunto, ¿qué pensaría el propio Jordan Mechner de esta versión? ¿Os lo imagináis?

Definitivamente, es el "summum" de la programación. Y a lo mejor, hasta me quedo corto con esta afirmación.

VALORACION: ★★★★★

**RDisky**



## OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN, 1989

Programado por Andrew Deakin
Gráficos por Ivan Horn
Música: Matthew Cannon
Tipo: Arcade/Shoot 'Em Up subjetivo.
Memoria : 48/128K.
Descargable desde W.O.S. y SPA 2.




Operation Thunderbolt es la segunda parte de uno de los videojuegos más famosos de la década de los 80, Operation Wolf, un arcade que hizo las delicias de miles de aficionados a las máquinas recreativas y que luego fue convertido a los ordenadores domésticos con bastante exito. Esta segunda parte también procede de una máquina recreativa, también obra de Taito. Se trata de un arcade que en su versión de máquina recreativa se jugaba con pistola óptica, lo que daba bastante interés al juego, ya que por aquel entonces no abundaban los juegos con dicha característica. En Operation Thunderbolt lo que debemos hacer básicamente es matar a todos los enemigos que nos aparecen en pantalla, tanto terrestres, aéreos como en el agua, disparar a los cartuchos de munición que aparecen en cualquier punto de la pantalla, disparar tambien a iconos de ayuda tales como botellas o cajas que nos harán recuperar vida, y proteger a los rehenes que de vez en cuando aparecen en

pantalla al disparar a una puerta en donde se encontraban presos.

Como véis, el argumento no puede ser más sencillo, pero el resultado es bastante bueno. Una de las principales razones de que el juego alcance un alto nivel es que fue convertido por Ocean, sinónimo de calidad en la mayoría de sus producciones. Los gráficos están bastante bien conseguidos, tanto aviones, como soldados, barcos, helicópteros, paisajes, etc... tienen un buen nivel de definición, y un tamaño considerable, lo que no afecta apenas al desarrollo de la acción, ya que en ocasiones se pueden juntar al mismo tiempo numerosos sprites en pantalla. Cada fase tiene un color distinto, es decir, son monócromas; los gráficos están tratados siempre en negro y otro color, como azul, verde, blanco o amarillo. Al ser un arcade subjetivo, es decir, nuestro personaje no aparece en pantalla, sino que nosotros vemos en la pantalla lo que el estaría viendo, lo que nosotros movemos es el punto de mira del arma de nuestro marine. La respuesta al teclado del punto de mira es bastante buena, aunque a veces se desearía un poco más de velocidad a la hora de desplazarla por la pantalla. Quizás otra de las pegas (pero de no mucha importancia), es que el pequeño tamaño del punto de mira del arma hace que a veces no sepamos dónde se encuentra exactamente, lo que ocasiona un pequeño caos, que suele durar poco tiempo normalmente. El apartado sonoro del juego también posee una buena calidad, ya que tanto en el menú inicial como al terminar y empezar una fase suenan las típicas melodías compuestas por Ocean (en este caso Matthew Cannon) que, como es habitual, son bastante agradables y bien conseguidas. Durante el juego la música se limita a los efectos sonoros de los disparos y la muerte de los enemigos.

Aunque la idea del juego parezca un poco repetitiva y muy poco original, este juego consigue niveles de adicción bastante elevados, ya que la accion esta muy bien conseguida, y la sensación de estar siendo atacados es bastante real, lo que hace que nos metamos en el juego con bastante rapidez. La dificultad del juego está bastante ajustada y con práctica iremos pasando fases poco a poco, conforme vamos aprendiendo la mecánica de ataque de los enemigos, y las mejores estrategias para poder resistir ataques masivos en donde al principio perderemos los nervios y seremos matados con rapidez, pero que con el tiempo se llegan a dominar. Otro aspecto a destacar es que también se depende un poco de la suerte, ya que los iconos de ayuda aparecen de forma caprichosa por la pantalla, y en ocasiones mientras nos desplazamos para disparar a las caja de ayuda médica en el otro lado de la pantalla nos están masacrando.

Por tanto es un juego donde la habilidad (punteria), el no perder los nervios y estar tranquilo, la estrategia y la suerte son los principales componentes. Tambien hay que destacar que se puede jugar en modo de dos jugadores, en el que la diversión se aumenta incluso, aunque el numero de créditos disponibles se divide entre los dos jugadores. Cuando se juega en modo de un jugador, solo recibimos daños cuando las balas y misiles impactan en la mitad izquierda de la pantalla, por tanto se pueden ignorar los enemigos que estén disparando en la mitad derecha.



Versión coin-op original

No he tenido la oportunidad de jugar prácticamente a Operation Wolf, así que no puedo comparar ambas partes y decir cuál es mejor, pero lo que sí puedo decir es que Operation Thunderbolt es un juego de calidad y bastante entretenido, aunque tiene la pega de su escasa originalidad y su sencillo argumento, aunque a veces eso no importa mucho, cuando el resto del juego cumple con creces.

VALORACION: ★★★★★ (8)

**Iván Sánchez**

# CODIGO SECRETO LUCYBEL (CRYOGENIC)

Josep Coletas, 2005

Programado por Josep Coletas
Tipo: Aventura de texto
Memoria: 48K
Descargable desde la página del CAAD

"Tras el holocausto del 2021 toda información relacionada con la energía nuclear fue clasificada como 'Amenaza' y destruida al instante.

Año 2501. New Detroit. En un futuro donde el hombre convive con nuevas formas de vida artificial y una pacífica raza alienígena, los arkinianos, la supervivencia es la única finalidad de cada individuo.

Lucybel es una mercenaria, lo que significa que trabajará por el mayor postor. Mientras Lucybel cruza la ciudad

montada en su motocicleta azabache, se mantiene en contacto con su fiel compañero Beta que le proporciona inestimable ayuda desde su refugio.”

Ésta es la historia en la que se basa esta nueva aventura conversacional de Josep Coletas, autor más conocido por la saga del Doctor Van Halen, que habremos jugado en más de una ocasión.

En esta aventura, tú desempeñas el papel de Beta y guiarás a Lucybel a través de la micro-cámara que lleva en sus gafas, con las cuales vas observando minuciosamente la situación y analizando los siguientes pasos a dar.

Entre las posibilidades que se te brinda, tienes la posibilidad de conectar con la red secreta de New Detroit y hacer las oportunas consultas, mediante los comandos CONSULTAR (PALABRA) EN DDN (Dark Detroit Net), con lo cual os resultará bastante útil hacer averiguaciones sobre objetos o personas.




El vocabulario empleado en esta aventura, como en las demás creadas por su autor, es bien amplio, permitiéndote introducir las órdenes en segunda persona y con las acostumbradas abreviaturas en determinados casos, y las habituales opciones de carga y grabación (incluso RAMSAVE y RAMLOAD, con lo que se almacenaría en la memoria del ordenador). Si usamos un emulador para jugar, en lugar de usar SAVE y LOAD, resultará más cómodo grabar y cargar las partidas con las opciones de grabar y cargar del propio emulador (en formato .Z80, preferentemente). También podemos comunicarnos con los personajes secundarios con el comando HABLAR.

```
un rincón ves un ondulante humo blanco. Un
hombre de negro con una cicatriz en el
rostro está fumando en silencio. La
estación está tan vacía como la calle de
arriba.

> EXAMINA METRO
LUCYBEL: No veo nada que me llame la
atención.

> SALIDAS
LUCYBEL: Puedo ir arriba.

> HABLAR CON EL HOMBRE
HOMBRE DE NEGRO: ¿Contraseña?
LUCYBEL: Doctor Van Halen.
HOMBRE DE NEGRO: Lo siento Lucy, pero esa
contraseña ya no es válida en SCORPIA. Las
normas son las normas.

> _
```

La ambientación, algo fundamental en cualquier aventura de texto, está muy bien conseguida. De vez en cuando, surgen imágenes gráficas estáticas que nos ponen en situación en cuanto avanzamos. Éstas, junto a la de presentación, son bonitas, sin demasiados alardes, pero cumplen con su cometido. No hablemos del sonido, porque no lo necesita. Un recurso muy fácil es creer que algún efecto que otro siempre viene bien, pero os lo aseguro, no hace falta alguna.

Hasta ahora, no había tenido ocasión de incluir comentario alguno de programas de estas características. Espero que a partir de ahora los veáis más habitualmente, siempre y cuando tengan alguna relevancia.

VALORACION:  (7)

**RDisky**

# PUSSY

## (The Love Story From Titanic)

FATALITY, 2000

Código y gráficos: Freeman
Música y FX: Mast
Tipo: Puzzle
Memoria: 128K TR-Dos (Pentagon, Scorpion)
Descargable desde WOS



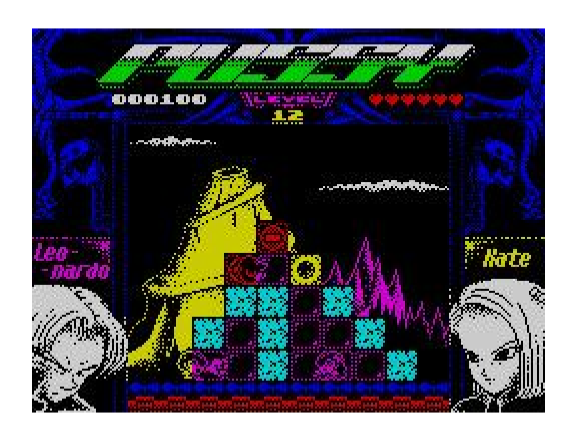

Quien se haya perdido la película “Titanic” de James Cameron, pues sinceramente me parece de lo más normal. Lo que no es tan normal es que la película, a pesar de lo tremendamente espectacular, tenga una historia de amor realmente empalagosa de por medio.

Pues, pienso yo, los chicos de Fatality han querido parodiar de alguna forma esa, por otra parte, amorosa pasión de los personajes interpretados por Leonardo diCaprio y Kate Winslet, recurriendo a su imagen para dar forma a un juego que en nada tiene que ver con la película, pero que utilizan a ambos personajes en un programa de reflexión, con el que se nos pone a prueba nuestra habilidad para resolver puzzles como los que se nos presenta aquí.

Si habéis visto bien el título de esta producción rusa, “Pussy”, tiene varios significados en castellano. El más

apropiado, pues... ejem... casi no me atrevería a decirlo aquí delante de todo el mundo, pero seguro que muchos de vosotros os lo sabéis igual que yo. Por eso no se ha querido hacer un juego basado completamente en la historia del "Titanic", sino en sus principales personajes, por motivos bastante obvios. No obstante, han querido hacer un juego bien divertido, empleando escenas de la película a modo de introducción durante las varias fases de que consta este "Pussy".

No obstante, no se puede disfrutar del juego en su totalidad sin haber probado antes su demo, el cual contiene una más que increible introducción a la historia, con gráficos tomados directamente de la película y alguna que otra animación, junto a una más que sorprendente adaptación de su banda sonora, más concretamente la canción que se hizo muy popular por parte de su intérprete, Celine Dion: "My heart will go on". Luego, podemos jugar un 10% del juego.




En la versión completa, el archivo TRD ocupa unos 640K. Nuestro cometido, como Leonardo, es encontrarse con su amada Kate que por sí sola se ha quedado desplazada en un punto de la pantalla poco gratificante para ella. Para ello, empleará sus puños (¿?) con los que ir derribando bloques a su paso y trazar el camino correcto hasta ella. Cada nivel ofrece una dificultad que irá aumentando progresivamente, cosa que ocurre normalmente en este tipo de juegos. Por si fuera poco, iremos contemplando, mientras se van cargando nuevos niveles, algunas estampas de la famosa película, muy bien realizadas.

Los controles van desde el teclado (Q, A, O, P y Espacio) hasta el joystick y nuestro "prota" es manipulado con gran facilidad. Si en algún momento ves que no puedes continuar, porque te hayas quedado encerrado o hayas hecho lo propio con Kate, pulsando H reinicias el juego en ese mismo nivel. Los diseños son algo pequeños y a veces confusos, pero bien realizados, y aunque el área de pantalla sea algo reducida, puede acompañarnos durante buen rato sin que nuestra vista se resienta. Posee varias sintonías muy agradables y hasta alguna conocida ("Yakety Sax" (Tema de Benny Hill) de Boots Randolph entre ellas). En resumen, juego simpático, de bella factura y hasta original.

VALORACION: ★★★★½ (7'5)

**RDisky**




# BEASTIE FEASTIE

## Computer Emuzone, 2005

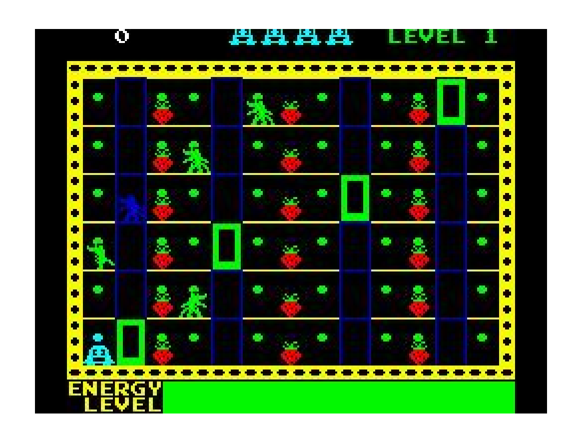
Programado por Sergio Vaquer (Beykersoft)
Tipo: Arcade de plataformas
Memoria: 128 +2A
Descargable desde la web de CEZGS




Con motivo del concurso organizado por Radastan (Bytemaniacos) de conversiones de máquinas arcade celebrado el año pasado (http://redeya.com/bytemaniacos), Sergio Vaquer realizó una conversion a Spectrum de una famosa "coin-op" de los primeros años de la década de los 80.

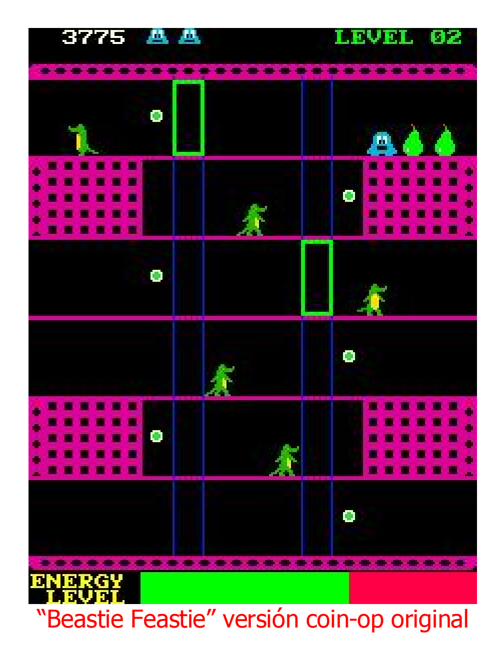
Se trata del juego "Beastie Feastie", desarrollado en 1984 por el grupo Cardinal Amusement Products, una división de la conocida EPOS Corporation. Este juego es un clon de otro llamado "The Glob" que salió un año antes y que realizó la propia EPOS Corporation. Unos meses después EPOS sacó una extensión de su juego llamada "Upper Glob", que era básicamente el mismo juego pero con distintas pantallas. El Hardware utilizado para esta Coin-op es el mismo que se usó para el famoso "Pac-Man".

En la versión arcade, el juego contaba con 24 niveles, mientras que en la versión adaptada a nuestro Spectrum se ha limitado a unos 16, por cuestión de tiempo y memoria (Sergio Vaquer dixit). No obstante, se espera tener preparada una nueva versión en disco con todos los niveles de la máquina original y muy pronto su versión oficial por CEZGS.



La historia de este arcade es bien sencilla: tienes que guiar al insaciable Toby a través de corredores, ascensores y atravesar túneles laterales en su búsqueda sin fin por su comida. Un destacado número de animales salvajes perseguirán incansables a Toby y lucharán contra él por el control de los elevadores. Páralos o trata de evitarlos y de paso aliméntate con los diferentes “delicatessen” repartidos por las plantas. De comértelos todos, pasarás al siguiente nivel.

Mueres si algún otro animal te alcanza o te aplasta algún ascensor (ya sea subiendo o bajando), asi que ten cuidado si andas cerca de algún ascensor que se halle en movimiento. Para llamar un ascensor, pulsa sobre el botón verde y el elevador se dirigirá a donde estés.




“Beastie Feastie” versión coin-op original

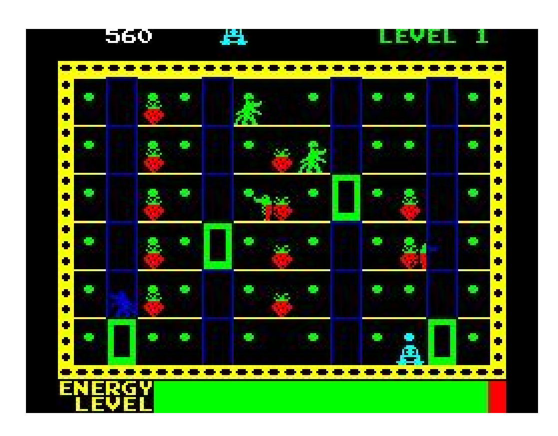
Si un enemigo se dirige hacia tí puedes esquivarlo. Dado que Toby tiene la facultad de pegarse al techo del piso, pulsando la tecla de Espacio y manteniéndolo pulsado, espera hasta que pase de largo. También, si lo prefieres, puedes aplastar a tu enemigo dejándote caer justo encima suyo. Eso lo mantendrá fuera de combate durante un rato. También puedes matarlos si los atropellas con el ascensor mientras subes o bajas de piso, pero pasado un tiempo volverán a aparecer en el mismo punto donde murieron.

A nivel técnico, el juego ha sido completamente desarrollado por Sergio Vaquer, encargándose Toni Brazil como Beta-Tester de las pruebas oportunas y con el soporte personal e intransferible de Karnevi, alma máter de Computer Emuzone.

“Beastie Feastie” se suma a la larga lista de conversiones realizadas en el tiempo de máquinas recreativas a los ordenadores Sinclair, de lo cual hallaréis un informe en este mismo número.

Destaco positivamente la fidelidad del juego, si bien las dimensiones de la pantalla no son las mismas que las del Coin-op original. Salta a la vista si comparamos ambas versiones. En cuanto al tema gráfico, los personajes son bastante simpáticos y son algo variados en cuanto avanzamos, así como la distribución de los pisos y los ascensores. Muy bien en el aspecto sonoro, con unas pegadizas sintonías en la pantalla de menú y al finalizar el juego. El haberse realizado para el modelo 128K +2A, únicamente, es porque aprovecha su disco RAM (unidad M) para almacenar temporalmente los datos que se van cargando desde el archivo de cinta, además de otras facultades.

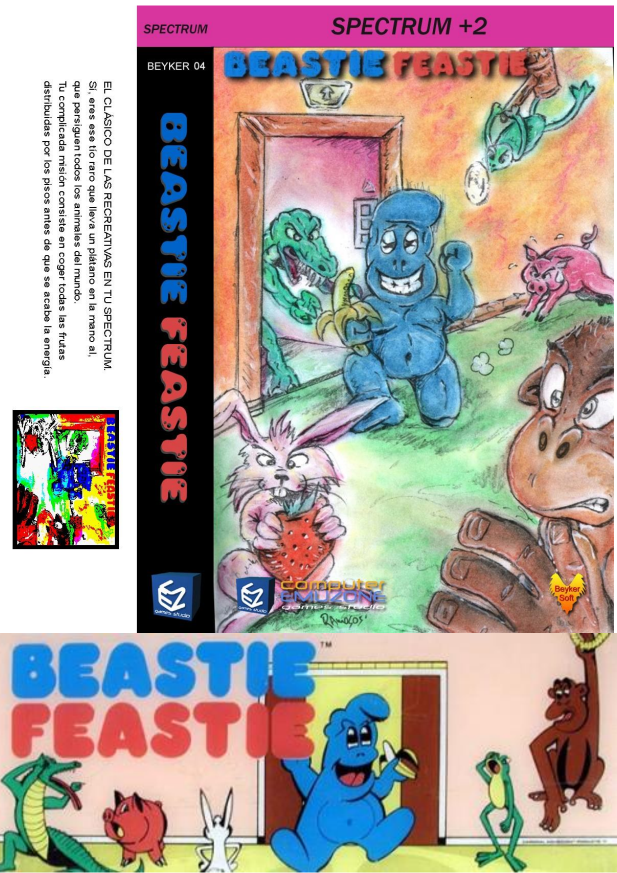
Me atrevo a decir lo difícil que nos lo ha puesto Beykersoft con esta creación, pues a mí me ha costado bastante pasar de la primera pantalla. Complicado de jugar, eso sí, pero no veáis cómo engancha. Tanto como cuando en su momento con la máquina arcade original, o ahora al usar el MAME.




VALORACION: ★★★★★

**RDisky**

La carátula que se le ha dispensado a este nuevo producto de Computer Emuzone, os la podéis descargar de su página e imprimirla si queréis y colocarla en una casete con el juego.




Carátula frontal (marquée) de la cabina del Coin-op original.

## PRINCE OF PERSIA (Nicodim, 1996)

| | |
|---|---|
| 29972,0 | Vidas infinitas (versión TAP para 128k) |

Truco:

Si te atascas, mantén pulsado las teclas P, H y T durante el juego para pasar al siguiente nivel. (También vale hacerlo en este orden: T, H y P).

## ROCMAN (Magic Team, 1986)

Pokes por un tubo:

| | |
|---|---|
| 37200,0 | Vidas infinitas |
| 37100,201 | Immunidad |
| 58413,79: 58998,204 | Sin trampas |
| 37910,201 | Sin monstruos |
| 33090,15 | Cogiendo una sola copa acabas el juego. |
| 38659,201 | Abrir pasajes secretos |
| 36478,0 | No necesitas llaves |
| 36195,201 | No necesitas llave especial |
| 33085,138 | Acabar juego sin el casco |
| 39030,201 | Inmune al agua |
| 39172,100 | Inmune a estalactitas |
| 36360,200 | Los guardias pasan de tí |
| 35969,0 | Los objetos no desaparecen |

## PUZZNIC (Ocean, 1990)

| | |
|---|---|
| 37913,0 | Reintentos infinitos |
| 42698,0 | Créditos infinitos |
| 46080,0 ó 46084,0 | Tiempo ilimitado |

Trucos:

Mantén pulsadas las teclas de derecha y fuego al mismo tiempo y luego pulsa la tecla de reinicio. Podrás avanzar al siguiente nivel.

---

Escribe HELPME en el menú de reintentos para obtener reintentos infinitos, y luego pulsa BTR para saltarte de nivel.

## PUSSY (The Love Story From Titanic) (Fatality, 2000)

Al cargar el juego, una animada introducción nos dará la oportunidad de elegir entre dos posibilidades o elegir ambas para progresar y poder llegar hasta el final del juego: tener vidas y partidas infinitas. Activando las dos opciones, no os digo nada.

## PUEBLO DE LA NOCHE (G.C.U.)

**SOLUCION:**

El autor de varias aventuras de texto que podemos disfrutar en la actualidad, Josep Coletas, envió a los de Tipshop una forma de acabar esta aventura conversacional creada por el Grupo Creators Union. Os la reproduzco aquí, con permiso de la autoridad...

Vamos al círculo de rocas, donde examinando el suelo y luego la seta nos encontramos con un gnomo. Le preguntamos que le pasa y lo único que nos dice es que no puede dormir. Escucharemos atentamente para intentar percibir algún ruido que le moleste. Tras escuchar la causa de su problema, un grillo, precisamente el lugar donde se ha sentado el insomne gnomo, le decimos al gnomo que se levante. Libre del peso que tenía encima, el grillo se larga y el despistado gnomo nos entrega un indescifrable pergamino. Tras coger el pergamino nos vamos al lago. Si le pedimos el inventario a Sonia, veremos que tiene una espada, con la cuál podrá cortar la cuerda que amarra la barca a la orilla si se lo pedimos. Ahora empujamos la barca y subimos a bordo. Remamos lago adentro y tras examinarlo vemos que sobre sus aguas flota un frasco vacío. Cogemos el frasco y regresamos a la orilla remando. Tras bajar de la barca nos vamos al Norte donde encontraremos un puente. Si esperamos un poco, veremos aparecer un espectral Caballero Andante. Le interrogamos sobre su nombre y ante nuestra sorpresa responde que no lo sabe. Probamos con el pergamino pero también es incapaz de descifrarlo. Le despedimos yéndonos al Este y... ¡Horror! Una sombra furtiva arrastra a Sonia hacia la oscuridad del bosque...

Tras la desgraciada pérdida de Sonia, nos vamos al Norte, donde encontraremos en un claro una altísima torre. Llamaremos a su puerta educadamente y después de que un sirviente jorobado nos abra, entraremos y subiremos hasta encontrarnos con el propietario de la torre: Un mago. Si le entregamos el pergamino vemos que lo descifra y escribe la solución en el propio pergamino, y además, agradecido por haberle divertido con el misterioso pergamino nos entrega un arco que de momento no cogeremos. Al examinar ahora el pergamino vemos un nombre, y resulta que hay cierto Caballero Andante espectral que no sabe su nombre. Así que vamos al puente y le damos el pergamino (para salir de la torre hay que llamar a la puerta para que el sirviente jorobado nos abra). Tras liberar al espectral Caballero de su condena terrenal, cogemos la "extraña" piedra que nos entrega y volvemos al excéntrico mago. Resulta, tal y como él nos informa, que es la piedra filosofal. Abrimos ahora la puerta del Este y nos vamos al Este entrando en el laboratorio del mago.Tras arduo trabajo con la piedra filosofal, consigue crear un bastón mágico que nos entrega, lo cogemos y bajamos hasta las mazmorras de la torre. Llenamos el frasco con el líquido corrosivo que se desliza por las mugrientas paredes de las mazmorras. Volvemos al mago y le damos el frasco, con lo que el mago nos informa de que el líquido corrosivo es capaz de deshacer el bronce. Salimos apresuradamente de la torre y vamos a la cabaña de la bruja, donde tras examinar por la ventana vemos a Sonia encadenada. Llamamos a la hechizada puerta con el bastón mágico y ésta desaparace. Entramos. ¡Estamos cara a cara con la bruja! Usando su magia hace aparecer la puerta hechizada de nuevo y desaparece nuestro bastón mágico. Vertemos el líquido corrosivo sobre las cadenas de bronce que mantienen atada a Sonia, liberándola en el acto a la vez que ella desenfunda su espada y acaba con la bruja. Entre las cenizas de la bruja aparece el bastón mágico. Lo cogemos y llamamos de nuevo con él a la puerta hechizada para abrirnos el camino. Le decimos a Sonia que coja la esfera mágica. Regresamos frente el mago y

dejamos el frasco. Le decimos a Sonia que nos entregue la esfera mágica y se la damos al mago.Tras la extraña visión de una isla en la esfera, dejamos la esfera que nos devuelve y le pedimos a Sonia que recoja el arco y la flecha que el mago nos ha entregado a cambio de darle los objetos anteriores. Vamos al bosque y cuando aparezca un duende le decimos a Sonia que le dispare. Tras eliminar el duende le decimos a Sonia que recoja la flecha. Volvemos a la cabaña de la bruja, apartamos la alfombra del suelo descubriendo una trampilla. Abrimos la trampilla entre los dos (primero le decimos a Sonia que abra la trampilla, y luego la abrimos nosotros). Bajamos a una extraña caverna con un mágico árbolen el centro ( Si no hubieramos eliminado al duende éste nos hubiera encerrado aquí abajo cerrando la trampilla). De una de las ramas cuelga una llave atada con una cuerda. Le pedimos a Sonia que dispare a la cuerda con lo que conseguimos hacer caer la llave. La recogemos y volvemos al círculo de rocas. Al examinarlas y gracias a la luz que emite el bastón mágico vemos la palabra DIO grabada en una de ellas. Volvemos al lago. Ahora vemos que una horrorosa isla ha aparecido en su centro, tras que el mago haya examinado la esfera mágica. Empujamos la barca, subimos en ella y remamos hasta la isla. Tras bajar de la barca y frente al antiguo templo, abrimos su puerta con la llave que llevamos. Entramos. Tecleamos DIO y... ¡La noche se convierte en día!

FIN.

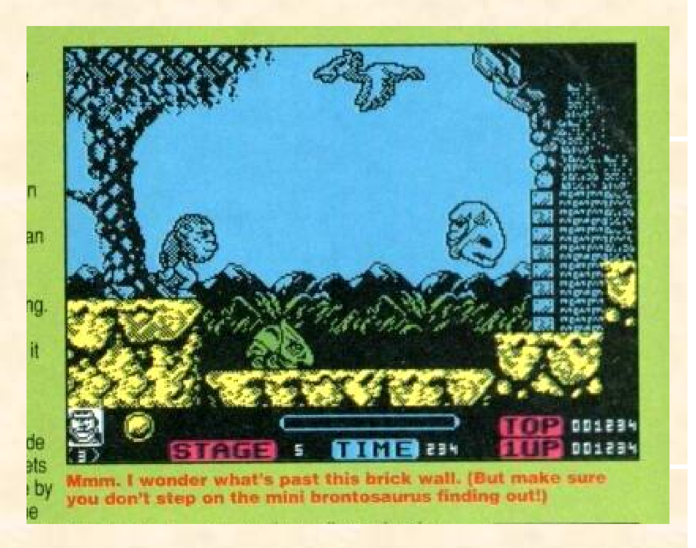
NOTA: En esta solución se ha omitido que en muchos casos tecleando AYUDA recibiremos ayudas para avanzar en el juego.

# AL RESCATE

## TOKI (OCEAN, 1991)



Un proyecto prácticamente finalizado y cuyos ejemplos gráficos hemos podido ver en algunas revistas inglesas (aquí, Microhobby se limitó a hacer unas breves reseñas en el apartado de "Preview" y luego salió diciendo que lo de "Toki" parecía retrasarse), resultó que al final quedó descartado por Ocean para su comercialización en su formato para Spectrum, habiéndose publicado las correspondientes versiones para el Commodore 64, Atari ST y CBM Amiga. ¿Por qué tomaron esa decisión? ¿Quién sabe sino sus máximos responsables?




Este fotograma se sacó de la revista Your Sinclair que ofreció "Toki" como primicia mundial. La otra toma fue tomada prestada de la página web "The Games That Time Forgot" dentro del sitio "The TZX Vault" en el que, de alguna forma, pudo conseguir unas imágenes más o menos definidas de lo que iba a ser el juego.



Versión original arcade

Fe de erratas: En el número anterior, dentro de esta misma sección, hice una referencia al juego "Hi-Rise" sobre el que expuse su no existencia para el Spectrum. Pude comprobar que el error fue mío al darme cuenta que la referencia al Spectrum era sobre otro juego de la compañía: "Wizard's Lair". Pido disculpas por este pequeño desliz.

## NUEVAS VERSIONES DE EMULADORES

Seguro que os habéis podido bajar de Internet las últimas versiones aparecidas de los emuladores BASin (rev 1.2c) y EmuZWin 2.7 versión 2.3 (este emulador ha tenido varias actualizaciones sucesivas en muy poco tiempo), con los que recrearos jugando o programando.

## THE .TZX VAULT

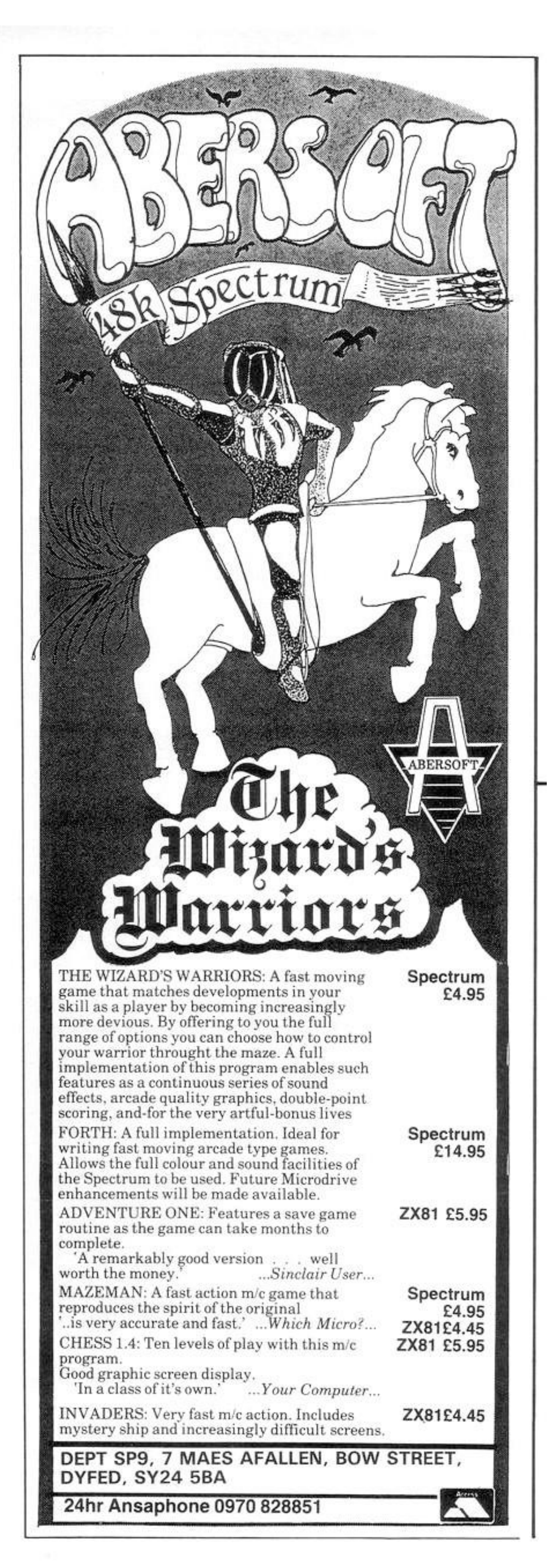
Supongo que habréis tomado buena nota de la última actualización habida hace unas semanas en World Of Spectrum que nos hablan de las nuevas incorporaciones en formato TZX a su archivo proveniente de los responsables del sitio TZX Vault, en el que se pretende concienzudamente preservar todas las cintas de software en este formato. A tener en cuenta la enorme cantidad de juegos de la compañía Zenobi Software, cedidas gentilmente por John Wilson.

Si habéis visto con detalle el listado de la última actualización, se han podido recuperar programas que hasta ahora habían quedado inéditos o “missing in action”.

## 2005 MINIGAME COMPO

De nuevo, Paolo Ferraris se ha convertido en ganador por segunda vez consecutiva del concurso de minijuegos del año 2005, con una versión mejorada de su “4k Race” (programa ganador de la edición anterior), esta vez con el refrito “Refueled” acompañando al anterior título. Os lo podéis bajar de la web:

http://minigamecomp.org.uk/games.php?module=NS-User





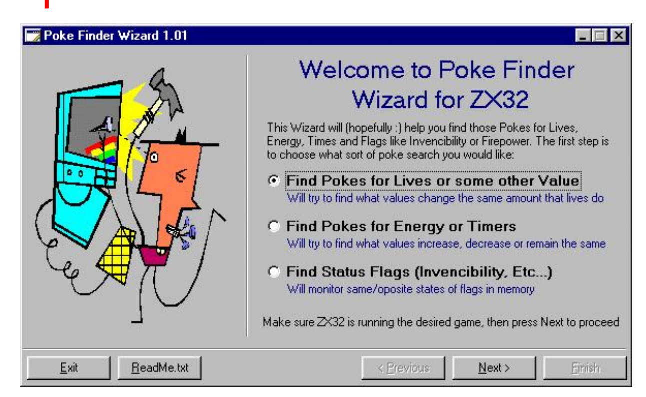

Ya os había hablado con anterioridad de esta renacida revista, la cual deseamos tenga la misma regularidad que de costumbre (y que los de Imagine no se arruinen, como a la anterior editorial). Cabe destacar que en su página web se pueden ver como muestra algunas páginas del ejemplar que se halla a la venta en ese momento, el cual yo aún no poseo, por el momento.

Y si algunos han tenido la suerte de conseguir dicho ejemplar antes que yo, bien pueden dejar sus impresiones en los foros o incluso escribir un mensaje a la dirección de esta revista para ser incluidas en el próximo número de ZXSF.

Información y todo lo relativo a suscripciones lo encontraréis en:

www.retrogamer.net

## POKE FINDER WIZARD para el emulador ZX-32




Entre las diversas y variadas utilidades que he podido descargar y probar, desde la web de World Of Spectrum, me ha picado la curiosidad este “add-on” del ya clásico emulador ZX-32 para Windows.

Puede encontrar las direcciones de memoria de cualquier juego que se encuentre cargado, con casi un 100% de efectividad.

LISTADOS

# Bell Ringer (16k)

Por Paul Spencer (1984)

Como Quasimodo, debes llegar hasta la campana antes que el tiempo se te agote. Para evitar perderlo del todo, por el camino encontrarás una serie de objetos que te darán más tiempo para la subida, pero evita caer en las trampas (en color rojo), para ello subes por la escalera y caes por el hueco hasta llegar a los objetos.

CONTROLES:

5 = Izquierda, 8 = Derecha y 0 = Subir escalera

Recordaros que los gráficos UDG presentes en el listado son las letras que en el listado aparecen en color rojo. Habréis, por tanto, introducir estas letras en modo gráfico.

```
    5 CLS
   10 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE
 USR "a"+x,b: NEXT x
   15 DATA 24,60,60,126,126,255,2
4,24
   20 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE
 USR "c"+x,b: NEXT x
   25 DATA 153,24,24,60,36,102,66
,195
   30 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE
 USR "b"+x,b: NEXT x
   35 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
   40 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE
 USR "f"+x,b: NEXT x
   45 DATA 20,62,42,62,20,20,54,1
19
   47 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE
 USR "d"+x,b: NEXT x
   48 DATA 124,4,4,4,124,4,4,4
   50 FOR x=0 TO 7: READ b: POKE
 USR "e"+x,b: NEXT x
   55 DATA 63,32,32,32,63,32,32,3
2
   70 PRINT AT 10,5;"DO YOU WANT
INSTRUCTIONS?"
   80 IF INKEY$="y" THEN GO TO 50
00
   85 IF INKEY$="n" THEN GO TO 95
   90 GO TO 80
   95 CLS
  100 LET t=3
  110 LET s=0
  120 LET a=11: LET b=19
  130 BORDER 0: INK 7: PAPER 0
  140 CLS
  200 FOR p=0 TO 31
  210 PRINT AT 0,p;"█"
  220 PRINT AT 4,p;"█"
  230 PRINT AT 8,p;"█"
  235 PRINT AT 12,p;"█"
  240 PRINT AT 16,p;"█"
  250 PRINT AT 20,p;"█"
  270 NEXT p
  280 LET r=60
  285 INK 2: PRINT AT 16,5;"█"
  287 PRINT AT 12,26;"█"
  288 PRINT AT 8,9;"█"
  289 PRINT AT 16,1;" "
  290 PRINT AT 8,4;" "
  292 PRINT AT 12,2;" "
  294 PRINT AT 12,29;" "
  296 PRINT AT 8,28;" "
  300 PRINT AT 4,6;" "
  330 INK 5: PRINT AT 17,28;"ED
                              ED
                              ED"
  350 PRINT AT 13,7;"ED
                     ED
                     ED"
  360 PRINT AT 9,23;"ED
                     ED
                     ED"
  370 PRINT AT 5,10;"ED
                     ED
                     ED"
  380 INK 6: PRINT AT 1,27;"B
                            A"
  381 INK 4: PRINT AT 15,4;"C"
  382 PRINT AT 11,27;"C"
  383 PRINT AT 7,8;"C"
  384 GO SUB 750
  385 IF t=0 THEN GO TO 642
  390 LET r=r-1
  395 PRINT AT 21,24;"TIME=";r
  396 PRINT AT 21,2;"SCORE=";s
  397 IF r=9 THEN PRINT AT 21,30;
" "
  410 IF INKEY$="8" THEN LET a=a+
1
  420 IF INKEY$="5" THEN LET a=a-
1
  421 IF r=0 THEN : BEEP 3,1
  422 IF r=0 THEN LET t=t-1
  423 IF r=0 THEN LET r=65
  430 INK 6: PRINT AT b,a;"F"
  440 PRINT AT b,a+1;" "
  450 PRINT AT b,a-1;" "
  454 IF a=30 THEN PRINT AT b,a;"
 "
  455 BEEP .01,15
  460 IF a=28 AND b=19 OR a=29 AN
D b=19 OR a=7 AND b=15 OR a=8 AN
D b=15 OR a=23 AND b=11 OR a=24
AND b=11 OR a=10 AND b=7 OR a=11
 AND b=7 THEN GO SUB 1000
  470 IF b=3 AND a=27 THEN GO SUB
 600
  525 IF a=31 THEN LET a=30
  540 GO TO 330
  600 FOR x=0 TO 24
  610 BEEP .06,x
  620 NEXT x
  630 LET s=s+500
  635 LET t=t-1
  642 IF t=0 THEN PRINT AT 21,0;"
███WANT███ANOTHER███GO?███(Y/N)"
  643 IF t=0 THEN PRINT AT 12,8;"
YOUR SCORE=";s
  644 IF INKEY$="n" THEN STOP
  646 IF t=0 AND INKEY$="y" THEN
RUN
  647 IF t=0 THEN GO TO 644
  648 PAUSE 100
  650 GO TO 120
  750 IF b=15 AND a=5 THEN LET t=
t-1
  760 IF b=11 AND a=26 THEN LET t
=t-1
  770 IF b=7 AND a=9 THEN LET t=t
-1
  775 IF b=11 AND a=27 THEN LET r
=70
  780 IF b=7 AND a=8 OR b=15 AND
a=4 THEN LET r=85
  840 IF a=7 AND b=3 OR b=7 AND a
=5 OR b=11 AND a=3 OR b=15 AND a
=2 OR b=11 AND a=29 OR b=7 AND a
=28 THEN GO TO 850
  845 RETURN
  850 FOR j=0 TO 3
  855 PRINT AT b,a;" "
  860 LET b=b+1
  870 PRINT AT b,a;"F"
  875 PAUSE 10
  880 NEXT j
  890 RETURN
 1000 IF INKEY$="0" THEN GO TO 10
10
 1005 RETURN
 1010 FOR u=0 TO 3
 1020 PRINT AT b,a;" "
 1030 LET b=b-1
 1040 PRINT AT b,a;"F"
 1050 PAUSE 7
 1060 NEXT u
 1061 INK 7: PRINT AT 12,7;"█"
 1062 PRINT AT 8,23;"█"
 1063 PRINT AT 4,10;"█"
 1064 PRINT AT 16,29;"█"
 1065 INK 7: PRINT AT 16,28;"█"
 1066 PRINT AT 4,11;"█"
 1067 PRINT AT 8,24;"█"
 1068 PRINT AT 12,8;"█"
 1070 RETURN
 5000 INK 4: PRINT AT 3,0;"      Y
OU MUST RING THE BELL AT       T
HE TOP OF THE SCREEN BY        R
UNNING ALONG THE FLOORS        C
LIMBING UP THE LADDERS         A
ND DROPPING THROUGH THE        H
OLES. YOU DON'T GET            E
NOUGH TIME TO REACH THE        B
ELL SO YOU MUST GET THE        T
HINGS THAT LOOK LIKE THIS      C
. THESE GIVE YOU MORE          T
IME. YOU GO FROM ONE TO        A
NOTHER. YOU CAN NOT GO         O
VER THE RED SQUARES SO         T
O GET THE C'S YOU MUST         D
ROP DOWN THE HOLES.            P
RESS KEY 0 TO START"
 5010 IF INKEY$="0" THEN GO TO 50
30
 5020 GO TO 5010
 5030 CLS
 5040 GO TO 100
```

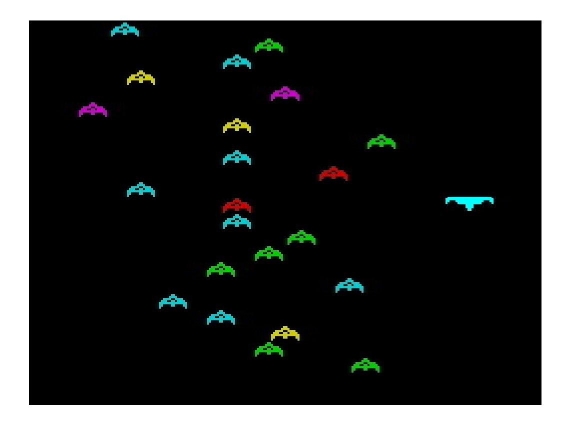
# Destino: Jupiter (48k)

```
   1 REM Destino Jupiter
     por Ignacio Prini. © 2005
   2 RESTORE : POKE 23658,0: GO
SUB 100: DIM m$(32): DIM b$(4,3)
: GO SUB 500
   3 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS : PRINT AT 3,6;"RRRRRRRRRRRRR
RRRRRRR": PRINT AT 4,6;"R"; INK
4; FLASH 1;" DESTINO: JUPITER ";
 INK 6; FLASH 0;"R";AT 5,6;"RRRR
RRRRRRRRRRRRRRRR";AT 9,10;"1 - C
OMENZAR";AT 11,5;"2 - REGRESAR A
L BASIC"
   4 PRINT AT 20,0; INK 7; PAPER
 1;" © 2005. Ignacio Prini Garci
a."
   5 PRINT AT 21,0; INK 7; PAPER
 1;"  (P) 2005. RDisky Software.
"
   8 LET A$=INKEY$: IF A$="" THE
N GO TO 8
  10 IF A$<"1" OR A$>"2" THEN GO
 TO 8
  20 IF a$="1" THEN GO SUB 400:
GO TO 1000
  50 PRINT AT 15,8; INK 7;"Estas
 seguro? (s/n)": LET a$=INKEY$:
IF a$="" THEN GO TO 50
  55 IF a$<>"s" THEN PRINT AT 15
,8;"                ": GO TO
7
  60 CLS : PRINT AT 10,9; FLASH
1;"Sayonara Baby!": FOR x=1 TO 5
00: NEXT x: PRINT USR 0
 100 RESTORE 9000: FOR x=0 TO (2
1*8)-1: READ a: POKE USR "a"+x,a
: NEXT x
 300 RETURN
 400 PRINT AT 15,1; INK 6; PAPER
 2;" Elige nivel dificultad (1-5
)"
 402 PAUSE 0
 405 LET d$=INKEY$: IF d$="" THE
N GO TO 405
 406 IF d$<"1" OR d$>"5" THEN GO
 TO 405
 410 LET dif=VAL (d$): RETURN
 500 BORDER 0: INK 5: PAPER 0: C
LS : PRINT AT 0,7; INK 6; FLASH
1;" DESTINO: JUPITER ";AT 1,7;"N
OP QRS K LM IJ NP": PRINT AT 5,0
;" Estamos en el aTo 3155 y viaj
ascon tu destartalada nave espa-
 cial hacia Jupiter, pero debes
"
 510 PRINT "atravesar el cinturo
n de asteroides que existe entre
 Marte y tu planeta de destino,
sin saber de"
 520 PRINT "otros peligros que p
ondran en  peligro tu transport
e de viveresy suministros para l
as colonias existentes en los sa
telites Europa y Casiopea,";
 525 PRINT "en la orbita del  gr
an gigante de nuestro Sistema So
lar."
 530 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla para continuar.": PAUSE 0: G
O SUB 800
 540 PRINT AT 5,0;" El primer en
cuentro con los as-teroides es i
nminente y cuentas con un caTon
laser a pleno rendimiento."
 545 PRINT '" Es primordial esta
 fase de tu  viaje, pues de ello
 depende que puedas alcanzar el
siguiente    obstaculo en tu tra
yecto, aunque": PRINT "nunca se
sabe lo que puede ocu- rrir a co
ntinuacion."
 547 PRINT '" Si es verdad que e
res un pilotode los buenos, sabr
as salir vivode esta empresa."
 550 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla para continuar.": PAUSE 0: G
O SUB 800
 580 PRINT AT 5,0;" Al aproximar
te a la orbita de  Jupiter y una
 vez salvado el obstaculo de los
 asteroides, se te presentara ot
ro gran problema:  el trafico de
 naves espaciales"
 583 PRINT "que regresan a la Ti
erra para  otros quehaceres, va
caciones o  hacerse con nuevas p
rovisiones  para ellos mismos."
 584 PRINT '" Por supuesto, debe
ras evitar a toda costa chocar c
ontra estas  aeronaves que vuelv
en en gran  numero."
 590 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla para continuar.": PAUSE 0: G
O SUB 800
 600 PRINT AT 5,0;" De ti depend
e que la mercancia llegue a salv
o a los satelites  de Jupiter y
que los colonos puedan abastecer
rse para varios   aTos mas en s
u estancia en los": PRINT "nuevo
s mundos donde por fin rei-na la
 paz y la concordia entre  todos
 los hombres, lejos de las guerr
as abiertas que a punto  estuv
ieron de provocar el exter-minio
 de la raza humana."
 610 PRINT '" Suerte, gran pilot
o y que la  fuerza te acompaTe.
"
 612 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla para continuar.": PAUSE 0: G
O SUB 800
 615 PRINT AT 3,0; INK 4;" EL JU
EGO:"' INK 5;" Al comienzo de ca
da etapa se teinforma de los con
troles a utilizar durante la par
tida, si bien la primera es rela
tivamente sen-cilla."
 616 PRINT '" No obstante, en la
 siguiente y,por tanto, la mas d
uradera, no  dispondras de la ve
ntaja que tu-vieras antes, mient
ras tanto se te informa de los p
eligros que  te acechen."
 617 PRINT '" Habras de demostra
r tu pericia con los controles,
algo primor- dial en esta fase d
el juego."
 620 PRINT AT 21,0;"Pulsa una te
cla para opciones.": PAUSE 0
 700 RETURN
 800 FOR m=2 TO 21: PRINT AT m,0
; PAPER 0;m$: BEEP .005,40-m: NE
XT m: RETURN
1000 CLS : PRINT "FASE 1"''"CONT
ROLES"''"Q-Izquierda."'"W-Derech
a."'"0-Laser.": PRINT AT 8,0;"Ti
enes 5 vidas desde el comienzoy
si chocas habras de empezar denu
evo, con una vida menos."''"El b
oton de disparo te servira  para
 evitar choques inmediatos  ": P
RINT "con los asteroides que te
encuentres en tu camino.";AT 21,
0;"Pulsa una tecla para comenzar
.": PAUSE 0
1005 CLS : BORDER 1
1009 LET STE=0: LET w=500+(120*d
if): LET s=0: LET liv=5: LET i=1
5: LET a$="A"
1010 POKE 23692,255
1015 PRINT AT 1,i-1;"     ";AT 2
,i; INK 5;"DCE"
1030 IF INKEY$<>"0" THEN GO TO 1
055
1040 FOR j=-8 TO 8: PRINT AT 11-
ABS j,i+1; INK 7; BRIGHT 1;("B"
AND j<0)+(" " AND j>=0): BEEP .0
01,50+j: NEXT j
1050 LET s=(s-10 AND s>10)+(0 AN
D s<=10)
1055 IF INKEY$="w" AND i<29 THEN
 LET i=i+1
1056 IF INKEY$="q" AND i>1 THEN
LET i=i-1
1058 IF w<=s THEN LET a$=" ": LE
T STE=STE+1
1060 PRINT AT 21,RND*31; INK (RN
D*3)+2;a$
1070 PRINT
1074 FOR g=0 TO 2
1075 IF CODE SCREEN$ (2,i+g)=0 T
HEN GO TO 1086
1076 NEXT g
1078 IF STE=21 THEN GO TO 1500
1084 GO TO 1010
1086 PRINT AT 2,i; INK 2; PAPER
6; FLASH 1;"HHH";AT 10,10;" Una
vida menos!"
1087 BEEP .2,-15: BEEP .2,-6: BE
EP .2,-4: BEEP .5,-3
1089 LET liv=liv-1: IF liv<>0 TH
EN CLS : GO TO 1010
1090 CLS : FOR k=40 TO 0 STEP -2
.5: BEEP .002,k: NEXT k: PRINT A
T 0,0;"Puntuacion = ";s,AT 10,10
; INK 5; FLASH 1;" GAME  OVER "
1100 FOR z=1 TO 500: NEXT z
1110 GO TO 3
1500 CLS : PRINT "  Tu audacia h
a dado su fruto,  intrepido pilo
to. Has escapado  del cinturon d
e asteroides, perono ha acabado
aqui  la cosa, aun"
1510 PRINT "te queda por atraves
ar otro, el mas dificil, en cuan
to a numero de elementos a batir
 o salvar,  aun a riesgo de perd
er una de  tus vidas."
1520 PRINT ''"TIENES SOLO CINCO
VIDAS PARA   ATRAVESAR EL SEGUN
DO CINTURON DEASTEROIDES. TE DES
EO TODA LA    SUERTE DEL UNIVERS
O."
1525 PRINT '" Sobre todo, ten cu
idado con el enorme trafico espa
cial que en- contraras a continu
acion viajan-do en direccion a l
a Tierra."
1530 FOR x=0 TO 220: OUT 254,RND
*20: BEEP .05,RND*30: PAUSE 1: N
EXT x
1600 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS : FOR m=10 TO 0 STEP -1: PRIN
T AT 8,6;m;" segundo";("s" AND m
>1)+" para ";AT 10,6;"entrar en
el nivel 2": BEEP .1,20-(m*5): P
AUSE 40: NEXT m
```

Como siempre, si véis caracteres impresos en **rojo**, debéis introducirlos en modo gráfico.

Mucho cuidado, no utilicéis la opción de copiar y pegar con estos listados, puesto que no son como antes un texto impreso, sino imágenes creadas con el BASin 12c y luego retocadas con Paint.

```
1999 REM Segundo nivel
2000 CLS : BORDER 0: PRINT "FASE
 2"''"CONTROLES"''"Los mismos qu
e antes.";AT 20,0;"Pulsa una tec
la para empezar.": PRINT AT 10,0
;"Si chocas, sigues desde la ult
i-ma vez, pero ten mucho cuidado
  en lo sucesivo. ": PRINT '"Per
o ojo, te esperan sorpresas  nad
a agradables en las ultimas  eta
pas": PAUSE 0
2005 BORDER 1: GO TO 2100
2055 FOR j=-6 TO 6: PRINT AT 15-
ABS j,x+1; INK 7; BRIGHT 1;("B"
AND j<0)+(" " AND j>=0): BEEP .0
01,50+j: IF (15-ABS j) AND (x=e
OR x+1=e) THEN PRINT AT 15-ABS j
,e-1; INK 2;"HHH": BEEP .001,15:
 LET n=n+10: PRINT AT 15-ABS j,e
-1;"   "
2057 NEXT j: RETURN
2100 LET a$="A": LET liv=5: LET
b$(1)="IJ": LET b$(2)="LM": LET
b$(3)="NP": LET b$(4)="QS": LET
w=1000+(100*dif): LET f=0
2105 CLS : DIM s$(32)
2110 LET n=0: LET a=n: LET b=n:
LET c=n
2140 LET d=0: LET t=1: LET x=12
2180 LET r=INT (RND*28)
2190 PRINT AT 21,r; INK ((RND*4)
+2);a$
2200 POKE 23692,255
2210 PRINT
2230 PRINT AT 7,x-2;"       "
2240 PRINT AT 8,x; INK 5;"DCE"
2250 PRINT AT 21,31;"  "
2260 LET n=n+t: LET f=f+t
2270 IF n=200 THEN LET a$="FG":
LET t=2
2281 IF n=320 THEN LET a$="AG"
2282 IF n=580 THEN LET a$=""
2283 IF n=600 THEN LET a$="K": L
ET t=1
2284 IF n=790 THEN LET a$=""
2285 IF n=800 THEN LET a$="IJ":
LET t=2
2286 IF n=1000 THEN LET a$="LM"
2287 IF n=1200 THEN LET a$="NP"
2288 IF n>=1400 THEN LET a$=b$(I
NT (RND*4)+1)
2289 IF f>=w THEN GO TO 2600
2290 LET e=d
2300 LET d=c
2310 LET c=b
2320 LET b=a
2330 LET a=r
2340 PRINT AT 7,x-2;"       "
2350 PRINT AT 8,x; INK 5; BRIGHT
 1;"DCE"
2354 FOR y=0 TO 2
2355 IF CODE SCREEN$ (9,x+y)=0 T
HEN GO TO 2410
2356 NEXT y
2360 REM
2370 BEEP .002,5
2380 IF INKEY$="q" AND x>2 THEN
LET x=x-t
2390 IF INKEY$="w" AND x<27 THEN
 LET x=x+t
2391 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 2
055
2395 IF x>=28 THEN LET x=28
2397 IF x<=2 THEN LET x=2
2400 GO TO 2180
2410 PRINT AT 8,x; INK 2; PAPER
6; FLASH 1;"HHH": BEEP .2,0: BEE
P .5,-20
2412 LET liv=liv-1: IF liv=0 THE
N GO TO 2420
2415 FOR z=1 TO 250: NEXT z: GO
TO 2180
2420 PRINT AT 0,0; INK 7;"Puntua
cion = ";n
2430 FOR q=0 TO 5: FOR k=-10 TO
20 STEP 5: BEEP .05,k+(q*RND): N
EXT k: NEXT q
2440 PRINT AT 20,0; INK 5;"Pulsa
 C para continuar juego o  pulsa
 M para volver al menu."
2450 IF INKEY$="" THEN GO TO 245
0
2460 IF INKEY$="c" THEN GO TO 21
00
2470 IF INKEY$="m" THEN GO TO 3
2480 GO TO 2450
2600 FOR f=1 TO 21: PRINT AT 21,
r;"   "
2610 POKE 23692,255
2615 PRINT AT 21,31;"  "
2620 PRINT AT 7,x-2;"       ";AT
8,x; INK 5;"DCE"
2630 PRINT AT 21,31;"  "
2632 PRINT AT 7,x-2;"       ";AT
8,x; INK 5;"DCE"
2640 NEXT f
2650 FOR f=8 TO 20: PRINT AT f,x
;"   ";AT f+1,x; INK 5;"DCE": PA
USE 4: BEEP .05,f*2: NEXT f: PRI
NT AT 21,x;"   ": PAUSE 100
2660 BEEP .2,10: BEEP .2,12: BEE
P .2,7: BEEP .3,0: BEEP .2,11: B
EEP .2,12: BEEP .2,0: BEEP .4,12
: BEEP .2,7: BEEP .2,2: BEEP .4,
5: BEEP .4,7: BEEP .6,0
2670 PRINT AT 0,0;"Puntuacion =
";n;AT 10,10; FLASH 1;" GAME  OV
ER "
2680 FOR x=0 TO 30: BORDER RND*5
: PAUSE 1: BEEP .05,RND*30: NEXT
 x: BORDER 0
2690 CLS : PRINT INK 6; PAPER 2;
" HAS CONSEGUIDO SALIR DEL CINTU
- RON DE ASTEROIDES, Y SALVAR A
LAS CIENTOS DE NAVES QUE VOLVIAN
 A LA TIERRA Y POR TANTO  ACABAS
 EL JUEGO CON EXITO.      "
2700 PRINT PAPER 1; INK 5;" AHOR
A PODRAS DESCANSAR TRAN-    QUIL
O EN TU VUELTA A CASA. TE   MERE
CES UNAS VACACIONES POR UN  MES
A LAS ISLAS HAWAII, Y CON   TODO
S LOS GASTOS PAGADOS.      "
2710 PAUSE 100: PRINT '' INK 0;
PAPER 6;" PUEDES HACER UNA DE DO
S: IRTE   "; INVERSE 1;"D"; INVE
RSE 0;"E VACACIONES, O ]TE GUSTA
RIA   "; INVERSE 1;"I"; INVERSE
0;"NTENTARLO DE NUEVO? PULSA UNA
  DE ESTAS TECLAS: "; INK 1; FLA
SH 1;"D"; FLASH 0; INK 0;" O ";
INK 2; FLASH 1;"I"; FLASH 0;"
      "
2730 IF INKEY$="d" OR INKEY$="D"
 THEN GO TO 3
2740 IF INKEY$="i" OR INKEY$="I"
 THEN GO TO 2100
2750 GO TO 2720
9000 DATA 56,127,254,255,127,126
,126,24,24,24,24,24,24,24,24,24,
255,255,255,255,60,60,24,0,127,2
55,199,131,0,0,0,0
9010 DATA 254,255,227,193,0,0,0,
0,48,31,63,127,253,126,31,9,224,
248,170,254,240,208,192,128,170,
117,235,125,170,87,250,85
9020 DATA 0,1,3,30,57,127,97,64,
0,128,192,120,188,254,134,2,24,1
26,189,231,231,90,231,66,31,127,
227,216,216,231,255,127
9030 DATA 248,254,199,27,27,231,
255,254,60,124,247,52,52,247,127
,60,0,24,255,126,60,255,255,60,6
0,62,239,44,44,239,254,60
9040 DATA 6,30,63,127,127,127,12
7,62,36,102,255,219,153,153,255,
0,96,120,252,254,254,254,254,124
,0,124,0,124,66,66,66,0
9050 DATA 60,0,98,82,74,70,66,0
9990 SAVE "Destino-J" LINE 1
9991 STOP
```



Os regalo una auténtica primicia: un juego arcade para que lo tecleéis, prácticamente realizado por mí, pero con matices, que os resumo a continuación:

Hace algunos años, tecleé un par de listados de la revista ZX, algo parecidos entre sí, sobre una nave que tiene que atravesar un anillo de asteroides y creí oportuno hacer, a partir de ambos, realizar varias mejoras en cuestión de gráficos y una nueva versión, llamada simplemente “Asteroides”, reune en un solo listado BASIC ambos programas, remozados. Luego, más tarde aparecería en Internet con una pantalla de presentación en mi página web (Zona de descargas).

Después de darle varias vueltas, cambié la temática del juego y quise ponerle un argumento, una razón de ser y también numerosas modificaciones hasta dar con un título más sugerente para la historia.

Y éste es el resultado. Espero que os guste y si véis algunas mejoras en él que creáis conveniente, bienvenidas sean.

# LOS ARCADES DE SALON EN EL SPECTRUM (I)

Por Ignacio Prini



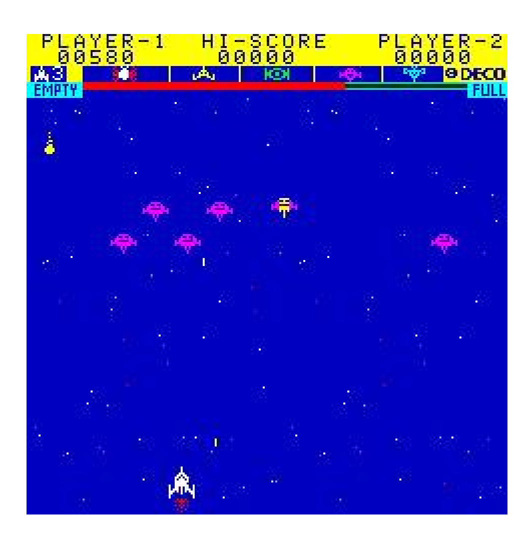
After Burner (SEGA, 1987) - original

## LOS COMIENZOS

La popularidad de los salones arcade se hizo patente entre los adolescentes durante buena parte de las últimas décadas del pasado siglo, desde los años setenta. Entonces no eran demasiado abundantes, pero a ellos iban personas de todas las edades, aunque prevalecían los niños por su trementa e impagable curiosidad por estas novedades. Entonces era una época marcada por las máquinas de pinball y los futbolines. Pero el boom se dispararía finalmente con la aparición de las primeras máquinas de juegos electrónicos, creados con circuitos eléctricos, osciladores y procesadores básicos, cuando juegos como el "Pong" de Atari, o el "Gun Fight" de Midway, empezaron a llamar la atención de los chavales por aquellos años.

Y no sería con la aparición del legendario matamarcianos "Space Invaders" también de Midway, cuando el fenómeno de los videojuegos cobraría mayor importancia para el mercado del ocio. Hasta entonces, las florecientes compañías dedicadas a la fabricación de estas "coin-ups" ofrecían juegos no demasiado complicados ni demasiado complejos técnicamente hablando, en los cuales muchas veces solo el factor tiempo era la dificultad a vencer. Pero desde la aparición de este juego, muchas cosas empezaron a variar. Sobre todo, el tratamiento gráfico: desde los modelos raquíticos, esquemáticos y monocromáticos, a veces con trasparencias de diseño, se pasaron justo a comienzos de los ochenta a los colorines y a diseños más efectistas y llamativos. Por supuesto, los juegos de acción se llevaban la palma.

El primer juego, o al menos uno de los primeros juegos, hecho en color y con gráficos diseñados como sprites es, según la referencia que tengo, el "Astro Fighter" de la empresa americana DECO (Data East Corp.), por cierto su primer juego, cuya imagen tenéis aquí en esta página.




Si os fijáis, tiene un enorme parecido con un juego de ZX Spectrum, realizado por Micromega en 1983, bajo el título "Starclash", el que os muestro a continuación:




Más adelante, abordaré la cuestión de las adaptaciones.

Siguiendo con la argumentación anterior, los juegos arcade ya ocupaban buena parte de los salones recreativos y los pinball perdían peso frente al poder de la imagen sicodélica de los juegos catódicos. No obstante, mantenían su presencia cada vez que sus fabricantes iban reciclándose con los tiempos, intentando innovar el sector, ofreciendo nuevos juegos de petaca con nuevas sensaciones y con inclusión de niveles superiores, posibilidad de bola extra por alcanzar un nivel de puntuación específico y un sinfin de variantes más que hacía que los pinballs perdurasen muchos años más, hasta hoy.

Con el paso del tiempo, los "coin-ups" iban progresando en cuanto a géneros, sistemas de desarrollo y en participación a nivel de jugadores, desde la clásica pareja de participantes a haber incluso hasta cuatro o más jugadores para una misma consola, como por ejemplo "The Simpsons" o "X-Men" de Konami y llegar a la sofisticación de hoy día, aunque como supongo que os habréis dado cuenta, los salones arcade han menguado bastante en cuanto a su presencia en las calles.

Hablando de géneros, los hubo de muchas clases: los que necesitan de rapidez de reflejos (Tetris, Puzznic), de acción pura y dura (Mercs, Commando, Green Beret,…), matamarcianos (Galaxian, Scramble, Space Invaders, Galaga, Darius, etc), de lucha (las sagas Street Fighter y Art Of Fighting), deportivos (Continental Circus, Hang-On, Enduro Racer), plataformas (Donkey Kong, Mario Bros, Snow Bros, Rainbow Islands), con armas ópticas ("Operation Wolf", "Terminator 2" y los juegos de Exidy

"Crossbow" y "Chiller", como ejemplos más notorios) e incluso los hay que mezclan varios conceptos en uno. Para probarlos realmente, sin tener que utilizar el PC, no hay más que moverse e ir a estos lugares.

Como he dicho, son cada vez menos los salones recreativos existentes en nuestras ciudades. Sin embargo, aún hay lugares nada recónditos, por supuesto también en zonas de ocio, en buena parte de nuestra geografía a donde acudir y echar alguna que otra partidita, da igual si tienes que echar una sola moneda, o varias. Pero cuidado, no pasaros de hora ni de dinero… J

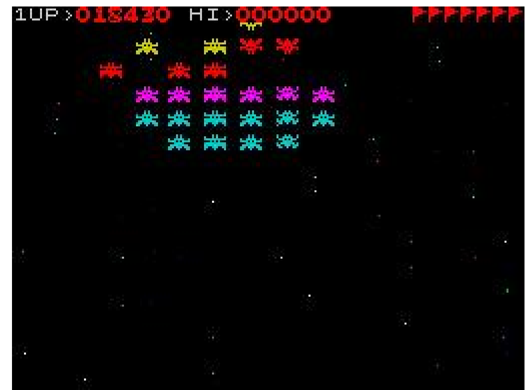


After Burner – versión ZX Spectrum

**LAS CONVERSIONES**

Cuando los primeros ordenadores domésticos empezaron a acaparar el mercado, incluyendo el ZX Spectrum, las compañías de software a veces por encargo y otra veces por iniciativa de los programadores realizaron para ellos juegos que, en muchas ocasiones, se basaban en algunos de los éxitos de las salas arcade. Algunos de los primeros juegos que recordamos salieron para nuestro ordenador se basaban en dichas máquinas, y no eran licencias precisamente. A mencionar, por ejemplo: "Space Raiders", de Psion, basado totalmente en el "Space Invaders", como ocurría igualmente con "Spectral Invaders" de Bug-Byte y el "Invaders" de Artic. Otros juegos realizados para Spectrum basados en este caso en el "Galaxian" de Namco, eran "Galaxians" de Artic Computing y "Galakzions" de Mikro-Gen. No obstante, la división de software para ordenadores de la compañía Atari, lanzaba su propia versión bajo licencia. Ésta era la primera vez en que una empresa de software desarrollaba un juego como una versión oficial de la máquina original de la cual procede.



Galaxian (Atarisoft, 1983)

A partir de este hecho, otras compañías de software harían lo mismo, invirtiendo parte de su dinero en la adquisición de los derechos de explotación sobre las máquinas arcade a partir de las cuales elaborarían sus particulares versiones "oficiales" para los ordenadores domésticos y consolas, con una mayor promoción, por lo general, que la que venían ofreciendo sobre otros productos considerados de concepción más original. Por ejemplo, Quicksilva realizaría la adaptación oficial de la máquina de Atari "Battle Zone" para ordenadores, también para el Spectrum.



Battle Zone (Quicksilva, 1983)

Especialistas en realizar adaptaciones de las coin-ops a los ordenadores eran, sin duda alguna, U. S. Gold y Ocean, aunque otras empresas realizarían algunas que otras versiones para todos los gustos. De la primera, cabe mencionar sus buenas adaptaciones con licencia de los juegos "Zaxxon", "Tapper", "Spy Hunter", "720º" y "Thunder Blade" (podemos olvidarnos de algunos fiascos suyos como "Kung-Fu Master" y "Last Mission"). De la otra, puedo destacar sus excelentes "Operation Wolf" y su secuela "Operation Thunderbolt", "Typhoon", "Donkey Kong", "Cavelon", "Chase HQ", "Rainbow Islands" y "New Zealand Story". Como dato curioso, mencionar la buena adaptación del clásico "Missile Command" bajo el título "Armageddon" hecha por Ocean en 1983, sin ser licencia alguna del juego de Atari.

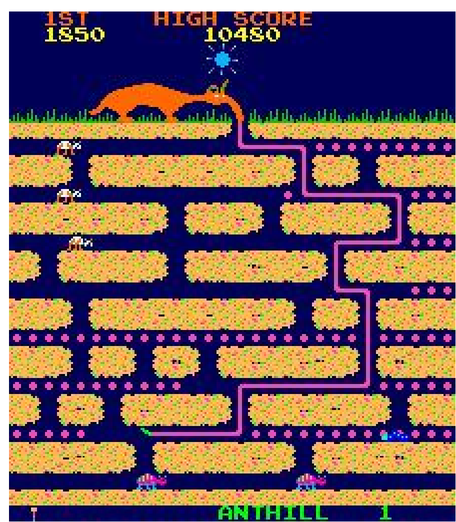
Los resultados, a veces, eran bastante aceptables y pocas veces se ha conseguido en este ordenador una fidelidad digna de elogio, sean los casos de "After Burner", el citado "Rainbow Islands" o el clásico "R-Type". No obstante, la falta de originalidad en la creación de programas para el Spectrum era una constante, sobre todo a la hora de buscar nuevos argumentos que no fuesen los propios de estas máquinas recreativas o de otro tipo de licencias y, sin embargo, se recurrían a éllos por un motivo claramente de marketing. No es necesario extenderme para explicar este asunto, bien conocido por todos.

La lista de coin-op's versionadas o adaptadas al ZX Spectrum, además de otros sistemas, es bien larga. En cualquier caso, me limitaré a reseñar sus nombres y su correspondiente versión por la compañía que la publicó. En algunos casos, bajo un título bien distinto, que se señala a continuación entre comillas y destacado en negro.

Aunque también, y destacado totalmente en rojo, el proceso inverso puede igualmente ocurrir. Un juego de ordenador que se convierta en popular también tiene derecho a una versión para las salas recreativas.

**Nombre** (Fabricante y año) – Compañía de soft (año y **título para el ZX Spectrum**)

**1942** (Capcom, 1984) – Elite (1986)
**1943, Battle Of Midway** (Capcom, 1987) – Capcom/Go! (1988)
**720º** (Atari Games, 1986) – U. S. Gold (1987)
**Action Fighter** (Sega, 1986) – Firebird (1990)
**After Burner** (Sega, 1987) – Activision (1988)
**After The War** (Dinamic / Gaelco, 1990) – (Dinamic, 1989)
**Alien Storm** (Sega, 1990) – U. S. Gold (1991)
**Alien Syndrome** (Sega, 1987) – ACE (1988)
**All Points Bulletin (A.P.B.)** (Atari Games, 1987) – Domark / Tengen (1989)
**Altered Beast** (Sega, 1988) – Activision (1989)
**Amidar** (Konami, 1981) – Romik (1983, **"Colour Clash"**)
**Ant-Eater** (Stern, 1982) – Microhobby (1987, "**Freddy**")



Ant-Eater (Stern) – "Freddy" es una adaptación de este coin-op.

**Arabian** (Sun Electronics, 1983) – Interceptor Micros (1984, **"Tales of the Arabian Nights"**)




**Arkanoid** (Taito, 1986) – Imagine (1987)
**Arkanoid 2, Revenge Of Doh** (Taito, 1987) – Imagine (1988)
**Asteroids** (Atari Games, 1981) – Varias versiones:

- Planetoids (Psion Software, 1982)
- Meteor Storm (Quicksilva, 1982)
- Meteoroids (DK'Tronics, 1983)
- Meteoroids (Softek, 1983)

**Astro Fighter** (DECO, 1980) – Micromega (1983, "**Starclash**")
**Astro Invader** (Stern, 1980) – Romik (1983, "**Galactic Trooper**")
**Athena** (SNK, 1986) – Imagine (1987)
**Atomic Robo-Kid** (UPL, 1988) – Activision (1990, Sólo demo)
**Bad-Dudes Vs Dragon Ninja** (Data East, 1988) – Imagine (1989)
**Bad Lands** (Atari Games, 1989) – Domark / Tengen (1990)
**Bagman** (Stern, 1982) – Ocean (1984, "**Gilligan's Gold**")




**Bank Panic** (Sega, 1984) – Dinamic (1985, "**West Bank**")
**Battle Chopper / Mr Heli** (Irem, 1987) – Firebird (1990)
**Battle Zone** (Atari Games, 1980) – Varias versiones:

- 3D Combat Zone (Artic Computing, 1983)
- 3D Tank Duel (Realtime, 1984)
- Battle Zone (Quicksilva, 1983) versión oficial
- Tank Busters o Rommel's Revenge (Crystal, 1983)

**Beastie Feastie** (Epos Corp, 1984) – Computer Emuzone (2005)
**Bionic Commando** (Capcom, 1987) – Capcom / US Gold (1988)
**Black Tiger** (Capcom, 1987) – Capcom / US Gold (1989)
**Blasteroids** (Atari Games, 1987) - Image Works (1989)
**Bomb Jack** (Tekken, 1984) – Elite (1985)
**Bonanza Bros** (Sega, 1990) – US Gold (1991)




**Bosconian** (Namco, 1982) – Mastertronic (1987, "**Bosconian 87**")
**Boulder Dash** (Data East, 1990) – First Star (1985)
**Breakthru** (Data East, 1986) – US Gold (1986)
**Bubble Bobble** (Taito, 1986) – Firebird (1987)
**Buck Rogers: Planet Of Zoom** (Sega, 1982) – US Gold (1985)
**Buggy Boy** (Tatsumi, 1987) – Elite Systems (1988)
**Burger Time** (Data East, 1982) – Varias versiones:

- Barmy Burger (Blaby Computer Games, 1983)
- Burger Time (ALEAsoft, 2003)

**Butasan** (NMK, 1987) – US Gold (1988, "**Psycho Pigs UXB**")
**Cabal** (Tad Corp., 1988) – Ocean (1989)
**Carnival** (Sega, 1980) – Eclipse Software (1983)
**Cavelon** (Jetsoft, 1983) – Ocean (1983)
**Centipede / Millipede** (Atari Games, 1981) – Varias versiones:

- Centi-Bug / Centi-Pede (DK'Tronics, 1983)
- Centipede (R&R Soft, 1982)
- Spectrepede (Protek, 1983)

**Championship Sprint** (Atari, 1986) – Electric Dreams (1987)
**Chase H.Q.** (Taito, 1988) – Ocean (1989)

**Check-Man** (Zilec-Zenitone, 1982) – CDS (1983, "**Time Bomb**")
**Choplifter** (Sega, 1985) – Broderbund (1984)
**Cisco Heat** (Jaleco, 1990) – Image Works (1991)
**City Connection** (Jaleco, 1985) – M. Lemos & R. Pinho (sin fecha)




Original y copia de "City Connection". Asombroso parecido!!!




**Combat School** (Konami, 1987) – Ocean (1988)
**Commando** (Capcom, 1985) – Elite Systems (1985)
**Continental Circus** (Taito, 1987) – Virgin-Mastertronic (1989)
**Contra (Gryzor)** (Konami, 1987) – Ocean (1987)
**Crackdown** (SEGA, 1989) – US Gold (1990)
**Crazy Climber** (Nichibutsu, 1980) – Ventamatic (1983, "**Escalador Loco**")
**Crush Roller** (Kural, 1981) – Microhobby (1987, "**Topin**")



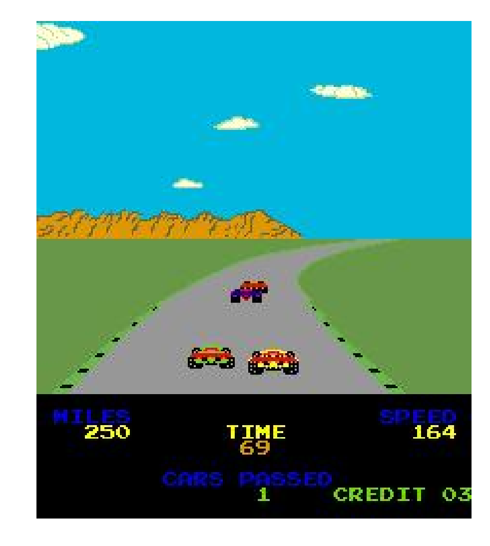

¿No os recuerda al juego "Topin" publicado por Microhobby? DIcho programa está basado en esta máquina recreativa.

**Crystal Castles** (Atari Games, 1983) – US Gold (1986)
**Cyberball** (Atari Games, 1988) – Domark / Tengen (1990)
**Darius** (Taito, 1987) – The Edge (1989,90 "**Darius Plus**")

**Deep, The** (Woodplace, 1987) – US Gold (1988)
**Defender** (Williams Technology, 1980) – Varias versiones:
- **Defenda** (Interestella Soft, 1984)
- **Guardian II** (Hi-Soft, 1990)
- **Invasion Of The Body Snatchas** (Crystal, 1983)
- **Starblitz** (Softek, 1984)

**Donkey Kong** (Nintendo, 1981) – Varias versiones:
- **Krazy Kong** (PSS, 1983)
- **Kong** (Calisto, 1983)
- **Wally Kong** (Walltone, 1983)
- **Killer Kong** (Blaby Computer Games, 1983)
- **Kong** (Ocean, 1983)
- **Donkey Kong** (Ocean, 1986) – Licencia oficial

**Double Dragon I** (Technos, 1987) – Virgin-Mastertronic (1988)
**Double Dragon II** (Technos, 1988) – Virgin-Mastertronic (1989)
**Double Dragon III** (Technos, 1991) – Storm (1991)
**Dragon Breed** (Irem Corporatio, 1989) – Activision (1990)
**Dragon Spirit** (Namco, 1987) – Domark / Tengen (1989)
**Dragon's Lair** (Cinematronics, 1983) – Software Projects (1986)
**Driving Force** (Shinkai, 1984) – Activision (1984, "**Enduro**")



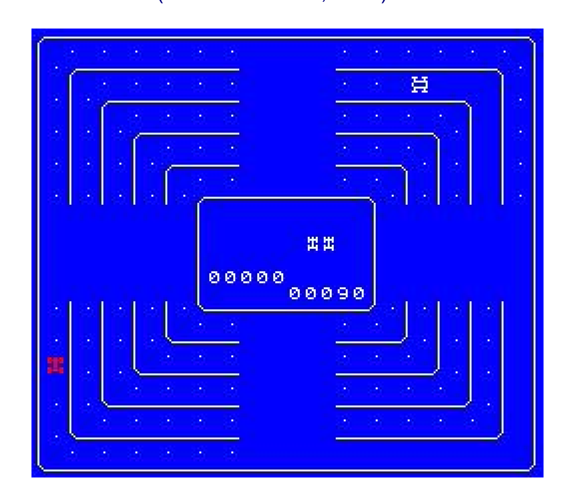

**Dynablaster** (Irem Corp / Hudson, 1991) – LOSW Team (1995)
**Dynamite Dux** (SEGA, 1987) – Activision (1989)
**Dynasty Wars** (Capcom, 1989) – Capcom / US Gold (1990)
**E-SWAT** (SEGA, 1989) – US Gold (1990)
**Elevator Action** (Taito Corp. 1983) – Quicksilva (1987)
**Empire City 1938** (Seibu Kaihatsu, 1986) – Infogrames (1987, "**Prohibition**")
**Empire Strikes Back** (Atari Games, 1985) – Domark (1988)
**Enduro Racer** (SEGA, 1986) – Activision (1987)
**Escape from the Planet of the Robot Monsters** (Atari Games, 1989) – Domark / Tengen (1990)
**Express Raider** (Data East, 1986) – US Gold (1987)
**Exterminator** (Gottlieb, 1989) – Audiogenic (1990)
**Fighting Soccer** (SNK, 1988) – Activision (1989)
**Final Fight** (Capcom, 1989) – Capcom / US Gold (1991)
**Fire Trap** (Data East, 1986) – Electric Dreams (1987)
**Flying Shark** (Taito / Toaplan, 1987) – Firebird (1987)
**Forgotten Worlds** (Capcom, 1988) – Capcom / US Gold (1988)
**Frogger** (SEGA-Konami, 1981) – Varias versiones:
- **Froggy** (DJL Software, 1983)
- **Frog Run**
- **Frog 5** (Artic Computing, 1982)
- **Hopper** (PSS, 1983)
- **Road Toad** (DK'Tronics, 1983)

**Galaxian** (Namco, 1981) – Varias versiones:
- **Galaxian** (Atarisoft, 1983) – con licencia oficial
- **Galakzions** (Mikro-Gen, 1983)
- **Galaxians** (Artic Computing, 1983)

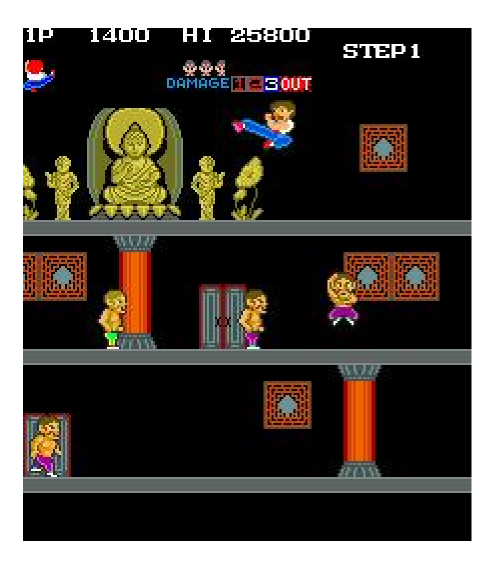
**Galaxy Force** (SEGA, 1988) – Activision (1989)
**Galivan (Cosmo Police)** (Nichibutsu, 1985) – Imagine (1986)
**Gauntlet I** (Atari Games, 1985) – US Gold (1986)
**Gauntlet II** (Atari Games, 1986) – US Gold (1987)
**Gemini Wing** (Tecmo, 1987) – Virgin Games (1989)
**Ghosts 'N' Goblins** (Capcom, 1986) – Elite Systems (1986)
**Ghouls 'N' Ghosts** (Capcom, 1988) – Capcom / US Gold (1989)
**Golden Axe** (SEGA, 1989) – Virgin Games (1990)
**Green Beret** (Konami, 1985) – Imagine (1986)

**Guerrilla War** (SNK, 1988) – Imagine (1988)
**Gun.Smoke** (Capcom, 1985) – Topo Soft (1987, "**Desperado**")
**Hard Drivin'** (Atari Games, 1988) – Domark / Tengen (1989)
**Head On** (SEGA, 1980) – Varias versiones:

- Amoto's Puf (System 4 SPE, 1988)
- Grid Run (Arcade Software, 1983)




**Hot Rod** (SEGA, 1988) – Activision (1990)
**Hunchback** (Century Electronics, 1983) – Ocean (1983)
**Hydra** (Atari Games, 1990) – Domark / Tengen (1990)
**Hypersports** (Konami, 1984) – Imagine (1985)
**Ikari Warriors** (SNK, 1986) – Elite Systems (1987)
**Indiana Jones & The Temple Of Doom** (Atari, 1985) – US Gold (1986)
**Ironman Ivan Stewart's Super Off-Road** (Leland, 1989) - Virgin Games (1990)
**Jackal** (Konami, 1986) – Konami Software (1987)
**Jail Break** (Konami, 1986) – Konami Software (1986)
**Joust** (Williams, 1982) – Softek (1983)
**Karnov** (Data East, 1987) – Electric Dreams (1988)
**Kicker (Shao Lin's Road)** (Konami, 1985) – The Edge / Konami (1986)




**Klax** (Atari Games, 1989) – Domark / Tengen (1990)
**Kung-Fu Master** (Data East, 1984) – US Gold (1986)
**Kyros (Halls Of Kairos)** (Alpha Denshi / SEGA, 1987) – US Gold (1988, "**Desolator**")
**Last Duel** (Capcom, 1988) – US Gold (1988)
**Last Mission** (Data East, 1986) – US Gold (1987)
**LED Storm** (Capcom, 1989) – Capcom / US Gold (1989)
**Legend Of Kage** (Taito, 1984) – Imagine (1986)
**Lemmings** (Data East, 1991) – Psygnosis (1991)
**Line Of Fire** (SEGA, 1990) – US Gold (1991)
**Loco-Motion** (Konami, 1982) – Mastertronic (1985, "**Locomotion**")
**Lode Runner** (Irem-Broderbund, 1984) – Software Projects (1984)
**Mad Planets** (Gottlieb, 1983) – Martech (1988, "**Mega Apocalypse**")




"Mad Planets" frente a "Mega Apocalypse"




**Marble Madness** (Atari Games, 1984) – Melbourne House (1987)
**Mario Bros.** (Nintendo, 1983) – Ocean (1987)
**Mercs** (Capcom, 1990) – Capcom / US Gold (1991)
**Midnight Resistance** (Data East, 1989) – Ocean (1990)
**Mikie** (Konami, 1984) – Imagine (1985)
**Missile Command** (Atari Games, 1983) – Varias Versiones:

- **Armageddon** (Ocean, 1983)
- **Armageddon** (Silversoft, 1982)
- **Missile Defence** (Anirog, 1983)
- **Earth Defence** (Artic Computing, 1982)

**Moon Cresta** (Nichibutsu, 1980) – Incentive (1985)
**Moon Patrol** (Irem, 1982) – Dos versiones:

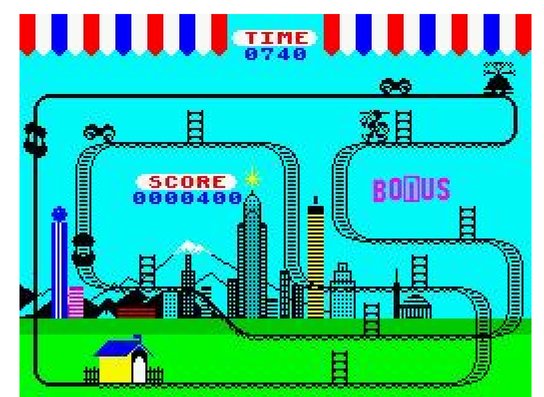
- Atarisoft (1983) **Se duda sobre su existencia**
- Ocean (1983, "**Moon Alert**")

**Mortal Kombat** (Midway, 1992) – Varias versiones:

- XL Design (1996) – Sólo demo
- Mafia PC – Igualmente una demo.

**Motos** (Namco, 1985) – Mastertronic (1987)
**Mr. Do's Wild Race** (Universal, 1984) – Ocean (1984, "**Kong Strikes Back**")





Ocean se sirve de la máquina arcade de Universal para crear una continuación a su éxito “Kong”.

**Ms. Pacman** (Bally Midway, 1981) – Atarisoft (1983)
**N.A.R.C.** (Williams, 1989) – Ocean (1990)
**Nemesis** (Konami, 1985) – Konami Software (1986)
**New Zealand Story, the** (Taito, 1988) – Ocean (1989)
**Ninja Spirit** (Irem Corp., 1988) – Activision (1990)
**Ninja Warriors** (Taito, 1988) – Virgin-Mastertronic (1990)
**Operation Wolf** (Taito, 1988) – Ocean (1988)
**Operation Thunderbolt** (Taito, 1989) – Ocean (1989)
**Out Run** (SEGA, 1986) – US Gold (1987)




**(La lista se completa con la siguiente remesa para el próximo número. No os lo perdáis)**

## A GROSSO MODO

El hecho de que desde hace varios años hayan empezado a aparecer programas que emulan algunas de esta máquinas arcade e incluso todo tipo de emuladores (el más popular de todos, el MAME), con los cuales desde tu propio ordenador echar cuantas partidas quieras y sin tener que echar monedas por ninguna parte (salvo con darle a un simple botón de nuestro teclado), revitaliza de alguna forma parte del pasado de todas estas máquinas.

Por otra parte, hace algún tiempo, leía en es.comp.sistemas.sinclair sobre qué máquina arcade nos gustaría haber visto convertido a nuestros Spectrum. Yo, personalmente, a mí me hubiera gustado ver oficialmente comercializados los juegos “Atomic Robo-Kid” de Activision y “Toki” de Ocean. Posiblemente, una adaptación del “Snow Bros” sería igualmente factible.

En el siguiente número, completaré la lista de juegos y haré una relación de decenas de páginas webs que bien merece la pena visitar. Si os ha gustado este informe, espero al menos tener la oportunidad de agradecerlo en el siguiente ZXSF.

Hasta pronto.

# PUBLICACIONES  NOVEDADES 



El último número de Magazine ZX (13), por ahora, disponible en su página web.

**Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:**

http://magazinezx.speccy.org

## ZX SHED #2:

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/





Nuevos ejemplares de First Generation, consultando la página web de Matranet.

www.matranet.net

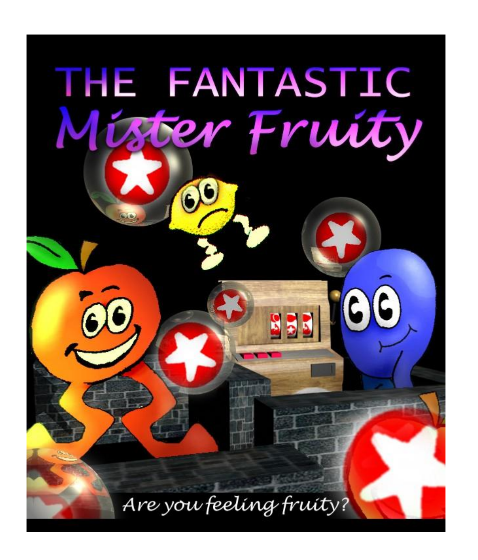
# SOFTWARE

**COMPUTER EMUZONE GAMES STUDIO**

"Galaxy Fighter" (48/128)
"Columns ZX" (128)
"Pitfall ZX" (48/128)
"Moggy" (48/128)
"Run Bill Run" (48/128)
"Beastie Feastie" (Sólo +2A)
**"Sir Fred" REMAKE**

http://cezgs.computeremuzone.com

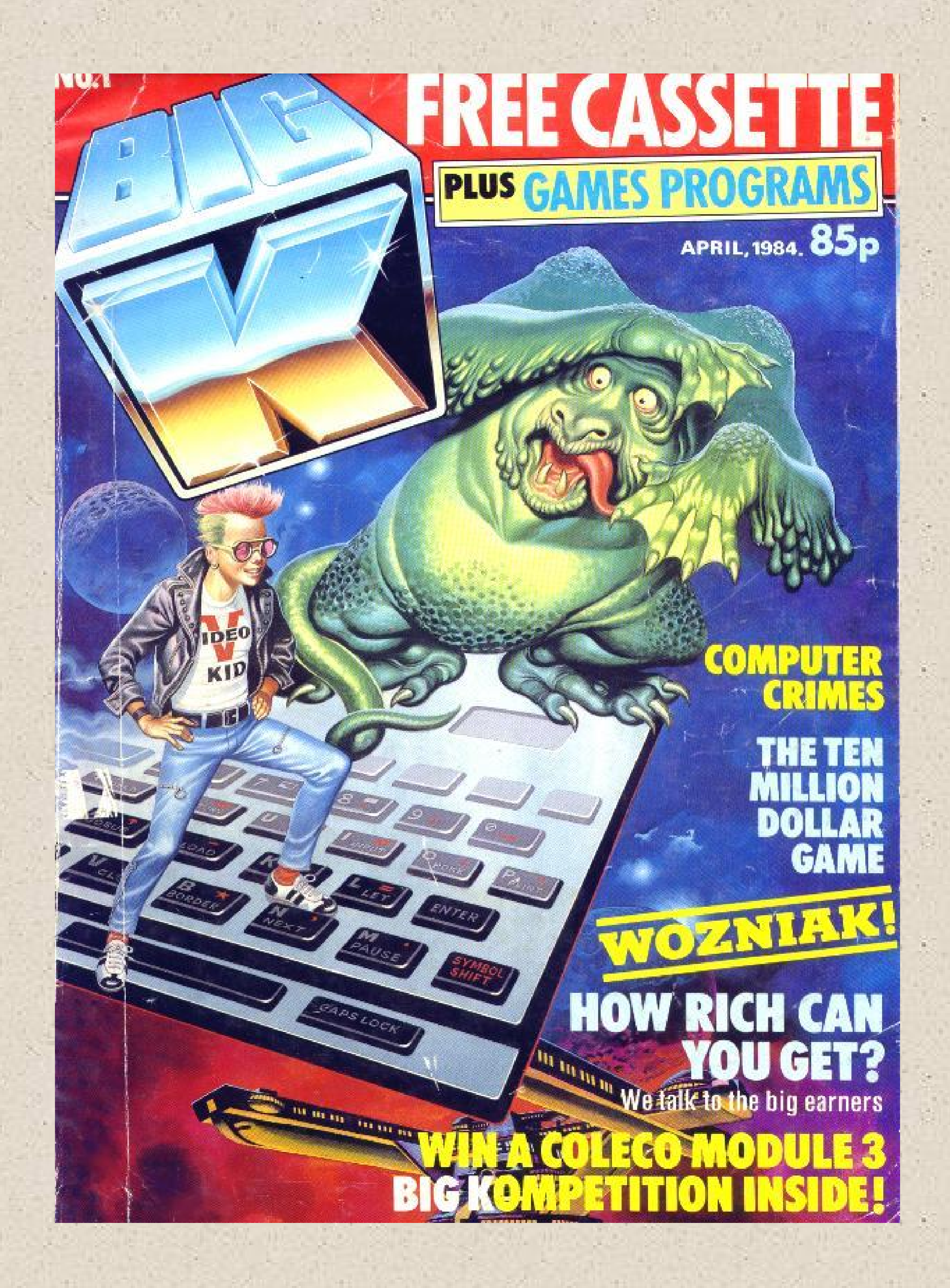
**CRONOSOFT**





http://www.cronosoft.co.uk

# LAS PORTADAS DE REVISTAS




**BIG-K (Nº 1 - Abril 1984)**

Editado por IPC Magazines.

Periocidad: mensual

Número de ejemplares publicados: 12.

(Consíguelas todas desde World Of Spectrum)